动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2012 02 Feb. 月号 总第四十期
零售价25 推广价20元

二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA

封面故事
东方梦花旅2

新作简评
真夏の夜の雪物語

人形新评
E2046 巴麻美树脂手办

灰色的迷宫
2011年话题作
『グリザイアの果実』之FANDISC

超级AKIMAN的暴力美学
“春丽之父”安田朗的素颜

失败者的堕落美
十月异色番『UN-GO』



4GB DVD光盘
白色相簿2专题
『Rozen Castle』
NICO动画月报一月号
安田朗画集
『妖々剣戟夢想』等C81游戏

一年一会的日本轻小说大盘点
这本轻小说真厉害！2012

冰璃带你走进妖梦跳跳跳的世界
C81同人游戏作品扫雷专题

从Leaf社的Galgame到『偶像大师』动画化
叱咤业界的脚本异才高桥龙也小传



赠品内容：
应援版初音Q版纸模
国内原创同人海报
再追加精美海报一张

2011年度最强“八点档大作”最速评测
粉雪落无声，寒冬去无痕
歌唱在明天的『白色相簿2』



ALL ABOUT TOUHOU PROJECT

東方夢華録·参

二次元狂热增刊

128页全彩铜版纸+3DVD+周边

光盘定价39.8元

封面：Domotolain
（东方梦花旅2，右手定则出品）



手机扫描二维码访问网站
活动码：vshhh

绽放于桌面的华丽弹幕
——浅谈天朝东方同人卡牌游戏

日本东方Only展会介绍

弹幕游戏制作启蒙篇

神主密码 某少女的一生

精选天朝原创东方同人本以及东方插画欣赏



随书附赠3张DVD-RO
东方正作及精选同人游戏
优秀东方同人音乐选集

『东方神灵庙』游戏深度解析与研究

2011年“东方系列关联十大新闻”
投票结果排行榜详细介绍

东方新人的99个常见误区



80张东方Q版人物卡

50个
东方系列少女**服饰细节**
东方系列关联**朝圣之地**
东方系列关联到的**游戏**



油库里灵梦
手机挂饰和屏幕擦

二次元狂热

2012 年 2 月号 / 总第 40 期



本期封面作者：迷肘
本期封底作者：月色火焰

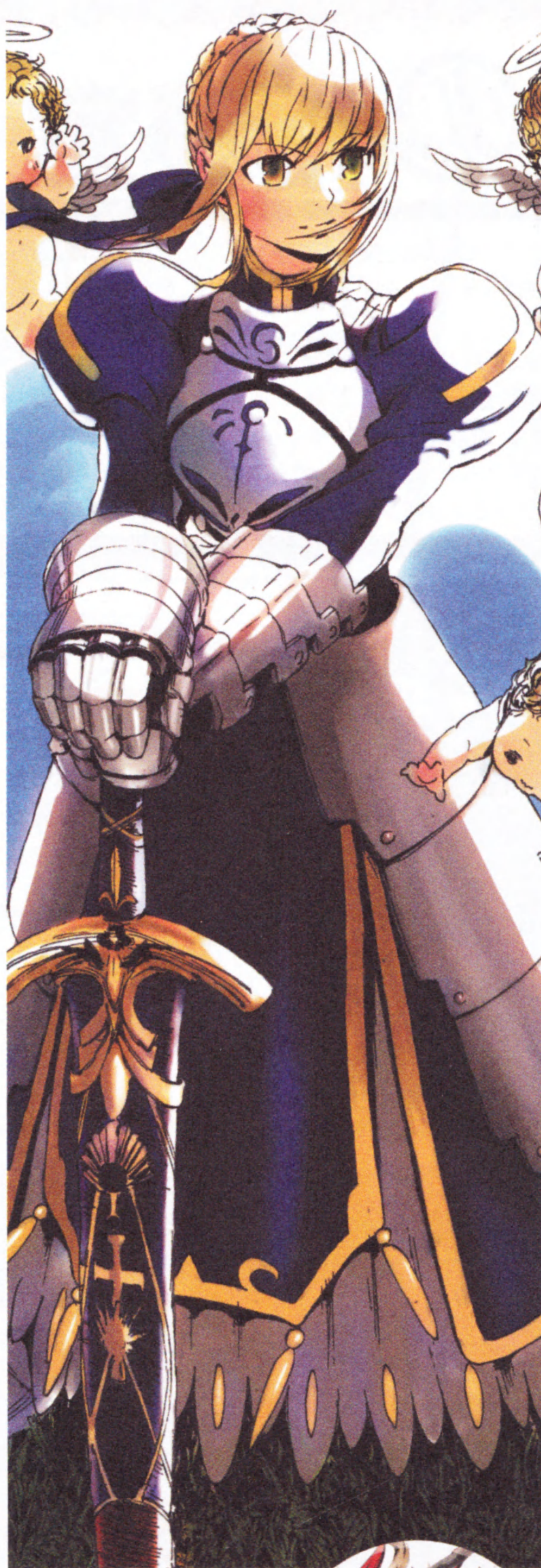
监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：ASKI
特约校对：R
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创刊）
零售价 :20 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录



Contents 2012.02

腾讯动漫 首席网络合作媒体
动感新时代 首席平面合作媒体




AngelsBlue 萌幻之境
合作同人社团


KIDS Fans Channel
内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

图：amyi

●首先祝大家新年快乐～制作这期杂志的时候正值返程大潮，要将10几亿人从祖国最南和最北之间转运，奈何战斗力高过河蟹子的铁道娘也有些吃不消了。在电话和网络统统崩溃的情况下小编们拿到车票的时候感觉仿佛获得了重生。

●1月新番动画中最耀眼的果然还是人参赢家阿拉拉坂君的闪光弹物语，在无节操西尾犀利的语言和挑战下限新房的愉快（？）搅基下，有多少卢瑟想一把烧了主角（可惜人家是不死之身……）。

●一年一会的『东方梦华录』第三期现已上市，内容精彩不坑爹，大家多多留意哦～

●由于印刷厂的一些工作交接问题，39期使用了另外一个品牌的纸张，但是纸张的厚度和克重是没有变化的，厚度是没有变化的，页数也是，就是颜色上会有些许不同，这期就换原先回来啦～





41期封面作者：PICO（出自『音色庭院』，MSL出品）
41期封底作者：无背景（出自『东方梦花旅2』，右手定则出品）

由于神秘的原因，39期第21页东方专区的文章『琪路诺的笨蛋一次设定考』的最后有一小段文字消失了，在此表示我们的歉意。这里补上上期遗漏的文字……由此也可以看出，⑨的力场实在太强大太啦！！

妖精可以通过努力接近妖怪，这在官方资料中所言甚少，可以参考的资料存在于『东方三月精』漫画第一部——『東方三月精 Eastern and Little Nature Deity.』里，所收录的ZUN原著小说『月の妖精』中出现的一幕——八云紫用伞的尖端指着露娜："你是最接近妖怪的。"这个妖怪与妖精邂逅的剧情，给予了三月精极大的震撼，那是来自强大妖怪的对弱小妖精的震慑。在该故事结尾，妖精三人简单地扫清早饭后，露娜毕恭毕敬双手合十地在心中祈祷三个妖精终究会有一天会变得像妖怪那样强大。依据这个设定，可以简单地推断出：琪露诺与蕾蒂之间的朋友伙伴关系，也有琪露诺企图接近妖怪实力的原因在里边，可能仅仅是一种自发的渴望，是受到力量的吸引而不是自主的竞争，不是自己要强。『妖精大战争』的本篇游戏剧情里还有一个段落，较为明晰地阐述了妖精、人类、妖怪三者的普遍实力关系：妖精琪露诺狂妄地向路过的妖怪射命丸文挑战，对方表示自己没有时间，提供的建议是让琪露诺循序渐进地来，先去挑战人类。随后她指点琪露诺去找在赏花的人类雾雨魔理沙，就此顺水推舟来到了EX关卡剧情。

ID：季轩铺 男
From：浙江温州

有时会想，到了30来岁还宅不宅啊？——这种问题。总觉得大叔宅好像很异类？

：某触手笑而不语……到了大叔年龄要做到心宅身不宅，还是不会被人看出来的。话说以后这样的大叔宅会越来越多吧……

ID：韩阁 男 20岁
From：河北邯郸

翻2DM，首见河蟹子在卖萌，真是恶向胆边生，"势"同水火，然后一扫各ID的年岁项，天那，我已经这么老了，老了……

：欢迎步入大叔的行列。不过在这满满都是"爱"的二次元世界里你还很年轻哦～顺便，你可以回答楼上的问题了（喂！人家才20岁好不好

ID：悲面骑士 17岁 男
QQ：459061621

快到继妹的生日with圣诞节了，本来决定给继妹圣诞装作为礼物的，直至刚刚——写完回函的1小时前，听到继妹的撒娇——

"葛格，可不可以买女仆装给我啊……好漂亮……"

好吧！葛格买！圣诞娘装（Loli款）有！女仆装也有！T∧T萌死了，来个鼻血纷飞的红色圣诞吧！！

：快带墨镜！晒死了！你这家伙不拖出来烧掉是不行了。给妹妹买些正常的服装不好么！比如死库水什么的……

ID：吴岳 男 16岁
QQ：136183455 From：北京

工口可不可以少放一点一希望增加一些日式一般GAME的内容，不仅限于GALGAME，之前做过的『凯瑟琳』的介绍就不错。

：明明没有工口的……『凯瑟琳』的游戏是不错，以后如果有优秀的适合杂志的内容我们也会留意下的。



官方微博选登

有使用新浪微博的朋友，在发布杂志相关的询问和感想时，也可以@一下"二次元狂热官方微博"哟！如果是用腾讯微博的，可以@"二次元狂热_河蟹子"，不仅有河蟹子会为您及时解答，还可以有机会选登进相谈室哟！

@ 病娇琳様：

喵！班主任什么的最讨厌了！搞了半天琳喵喵的二次元狂热原来是被老师拿走了！！老师监考的时候竟然拿了人家的二次元狂热！！害人家又去买了一本！！！（哭

：考试的时候还是要安心为好呀！

@Hoi- 凯 _Kills：

新一期的二次元狂热纸质下降很多啊……

：其实纸张厚度克数是一样的，就是换了一个牌子的纸张可能有错觉，下期就换回来了~

@ 飛魚 0109：

帮朋友买到了一月号的『二次元狂热』，我正在看“漆原智志的专题”，好吧，可能只有在 11 区才机会有这样的人才出现。不得不说，看了这个专题，令我很好奇他所有有关作品了。呵呵。

：他口味有点重了……



@ 千叶百花：

一不小心就收了五本啊……观赏用收藏用布教用 0.0？

：还可以用来炒哟~

@ 无视有幸福的好丽友：

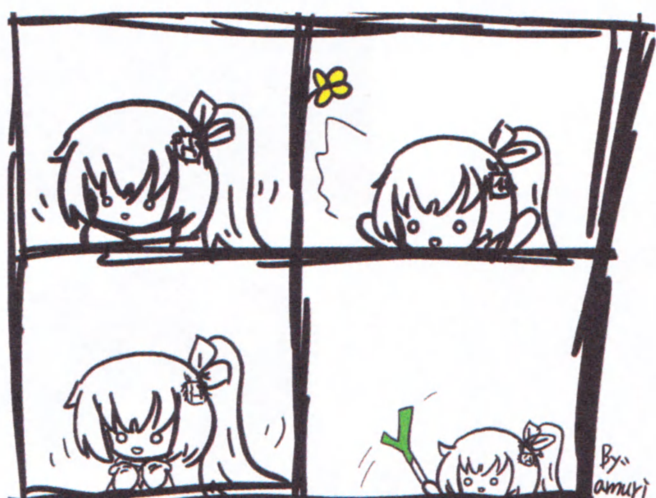
话说感觉二次元介绍 cos 的太少了，希望增加点 11 区 coser 的介绍……

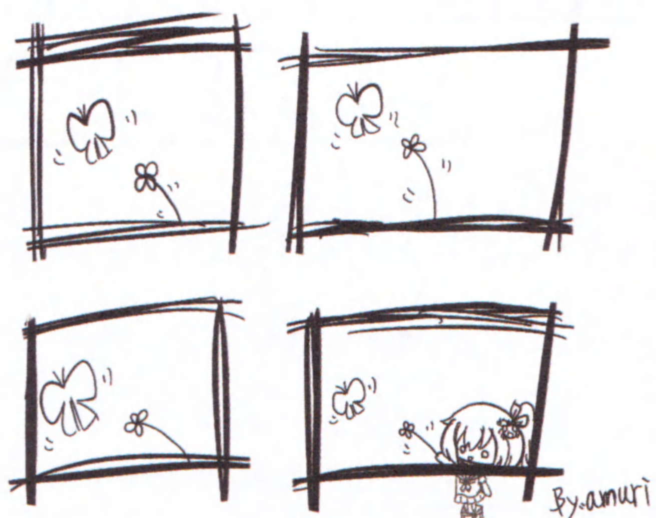
：我们会不定期介绍 TMA 等的 coser 们嘻嘻……

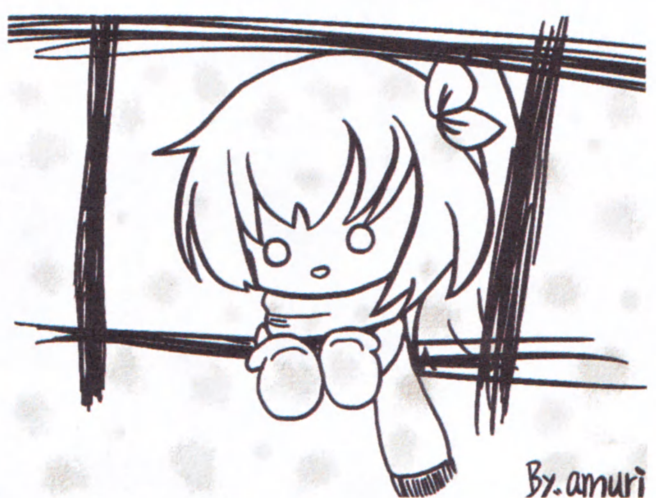
@ 格陌寒假依旧苦逼：

送的两款（年历）都超美，私心更爱东方那一款。

：其实我个人也比较倾向于东方幻想历，毕竟这次是三年以来的东方幻想历首次全部采用国人画师的作品哟！当然 TM 主题的年历也很精美，尤其是 2013 年的年历部分有个小彩蛋，大家发现了吗？





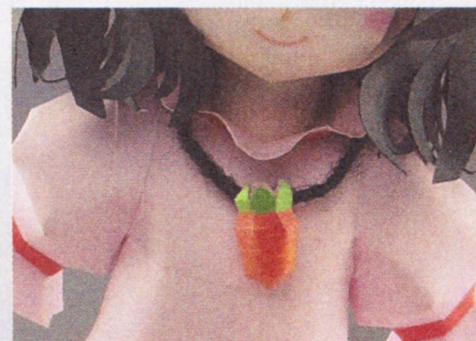




▲ BY 阿姆莉







▲半月 9

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /JEDI

圣战完结

C81在大家的关注中顺利落幕，在参加完这种圣战之后阿宅们也进入了短暂的冬眠期。对于国内的大部分阿宅们来说，资源大战在展会结束之后才正式开始，编辑部的扫雷行动也在如火如荼地进行中，本期将先行奉上同人游戏扫雷，同人音乐的扫雷专题请各位一部姐妹刊二次元音乐，而由完蛋了的国王大大带来的同人志扫雷则将在下期杂志上登场，希望大家多多支持。

说了这么多广告再来点正经的，据会后官方给出的数据，本次C81三天入场如数合计50万人次，与C80相比少了4万人，而和过去史上参加人数最多的冬季COMIKE・C79相比则减少了两万人，规模略有下降，不过这并不能减少参加者们的热情。由于魔法少女奈叶的展位重新回归，会场内的情报战又一次引爆，而且随着Twitter的普及，这种情报交流战有着更上一层楼的趋势。

当然啦，Comiket最表面的东西还是会场中众多的Cosplayer们，和国内的同人展不同，Comiket设置了专门的Cosplay区域，供Coser们集中交流摄影使用。日本的Coser们有着很多稀奇古怪的创意，大家就从图片中领略一下日本Coser们的风情吧。

01 秋叶原中心区域惊现等比例高达之手

等比例的初代高达作为11区动漫旅游的重要景点之一，已经在御台场等地掀起过火热的高达风暴，而作为御宅族圣地的秋叶原自然也少不了等比例高达的身影，虽然这一次的活动中登场的只有高达的手部。

在1月15日举行的集换式卡牌游戏"高达战争NEX-A"的活动中，主办方为了提高现场热度，特意在活动举办的会场Bellesalle秋叶原的入口设置了一个握着一张特制超大"高达战争"卡片的等比例高达的手部部件，配上超大的宣传海报相当有气势，引起了到场观众的驻足围观。会场入口处还有身着联邦军服的女性联邦军士兵COSPLAYER，进一步增添了活动的气氛。在这场名为"高达战争NEX-A Festa"的主题活动中，举行了几场卡牌对战大赛，同时还有高达战争最新版NEX-A的体验会活动。现场请来了为该系列卡牌设计插图的插画师进行签名会，更有阿姆罗的声优古谷徹先生以及基拉大和的声优保志总一朗到场助兴，让现场的高达FANS体验到了一场丰富多彩的活动。



02 BaseSon 赞助竞马比赛，高调宣传十周年纪念作

相信 BaseSon 这个美少女游戏公司大家都不会感到陌生，这个凭借“恋姬无双”系列赚了个盆满钵满的公司在今年迎来了自己的十周年纪念日，他们的十周年纪念作品「あっぱれ！天下御免」依旧沿用了大获成功的“恋姬无双”系列的模式，将时代剧中的英雄主角们进行萌化性别反转，制作了一款本格学园恋爱喜剧 ADV。作为公司的十周年纪念作品，自然少不了一番大力宣传，BaseSon 此次别出心裁地赞助了一场地方竞马比赛，在竞马界也打开了一片市场。在 12 月 22 日举行的名古屋竞马 1R 中，司仪在开赛前宣读了 BaseSon 的赞助宣言，向所有竞马的观众告知了「あっぱれ！天下御免」在当日发售的消息。最终，人气最高的エリモロワイヤル在终点前追上了原本排在第一位的ニューポートビーチ，以半个马身的优势赢得了这场比赛的冠军。

对于 BaseSon 赞助竞马进行新作宣传的举动，网友们也发表了不同的观点，有人认为这种把 18 禁游戏公开搬上台面的行为不是很好，也有人认为 BaseSon 只是为了搏出位获得更多的关注。根据传闻中 4 人份合集 5 万日元以上的花束的赞助费用来看，这点投资还是足够收回成本的，毕竟是有电视转播的竞马比赛，BaseSon 的名号也算是打响了吧。不过说真的，比起这些怎样都无所谓的宣传活动，真心希望 BaseSon 能把心思多花在游戏开发上，他们这种靠角色数量取胜的套路应该也快走上穷途末路了吧。11 个脚本师和 7 个原画师搞出来的东西真的有仔细通关的价值吗，深表怀疑。



2011年12月22日（木）名古屋第1競走 ダート 1400m（右）天候:曇 馬場:良

『あっぱれ！天下御免』発売記念C12
（サラブレッド系 一般 定量）

賞金 1着 130,000円 2着 26,000円 3着 13,000円 4着 0円 5着 0円

1R 成績表														
着順	枠番	馬番	馬名	所属	性齢	負担重量	騎手(所属)	調教師	馬体重	増減	タイム	着差	上り3F	人気
1	6	6	エリモロワイヤル	愛知	牡 3	56.0	安部幸(愛知)	角田輝	488	2	1:31.1		37.9	1
2	2	2	ニューポートビーチ	愛知	牝 3	54.0	丸野勝(愛知)	角田輝	453	5	1:31.2	1/2	38.1	2
3	8	8	ダイユウザン	愛知	牡 4	56.0	岡部誠(愛知)	藤ケ人	478	-1	1:32.6	7	38.9	3
4	8	9	シーエリアル	愛知	牝 3	54.0	柴田直(愛知)	斉藤弘	426	6	1:32.9	11/2	39.0	6
5	4	4	マキシムサヤカ	愛知	牝 4	54.0	小山信(愛知)	山本健	444	12	1:34.1	6	39.9	4
6	3	3	ユキノアメリカン	愛知	牝 5	54.0	友森翔(愛知)	本名信	437	2	1:34.4	11/2	39.2	7
7	7	7	メイショウハヤテ	愛知	牡 10	56.0	加藤利(愛知)	伊藤定	450	3	1:34.7	11/2	39.1	7
8	5	5	ハピネスメール	愛知	牝 4	54.0	尾崎章(愛知)	本名信	417	1	1:34.8	クビ	40.4	7
9	1	1	フレンドハッピー	笠松	牝 3	54.0	大原浩(笠松)	山中輝	415	12	1:40.0	大差	42.4	5

上り 4F 51.1 3F 38.0
コーナー通過順
正面 2,6,8,4,9,5,3,7,1
2角 2,6,(4,8),9,5,3,7,1
3角 2,6,8,9,4,5,3,7-1
4角 2,6,8,9,4,5,3,7-1





03 电击系杂志送出世界首个立体抱枕套

永远引领业界潮流的电击系杂志又一次走在了世界的前列，1 月 20 日发售的『電撃 G's Festival! Vol.24』将刊登长达 80 页的真剑恋 S 的大特集，为这款将在 1 月 23 日发售的游戏做最后的助力。为了配合这个大特集，本期 Festival 送出的赠品也相当厚道，首当其冲的就是一款新增女主角松永燕的立体等身抱枕套，这在杂志赠品的历史上可是破天荒的头一回。这款抱枕套选用了松永燕制服半脱的插画，对胸部进行了特殊处理，做出了立体效果，熟悉立体鼠标垫的玩家们应该大致可以想象出实物的效果吧。除了这款抱枕套以外，杂志还附赠了另一位新女主角九鬼紋白的微型黏土人偶。在刚刚播完一季 TV 动画之后，真剑系列的最新作即将发售，加上如此大手笔的宣传攻势，相信本作一定会在新年有个好彩头。

顺带一提，此次电击 Festival 发扬了他们走在潮流前列的光荣传统，当年这本增刊刚创刊的第二期就送出了杂志赠品历史上的第一个靠枕套，随后在第三期又送出了环姐的等身抱枕套，这种先人一步的气魄实在是让人好生敬佩。加上这次的立体抱枕套，电击 Festival 在抱枕领域算是达成了所有成就了吧 =w=





04 POP 带来智能机拟人本，为你提供购机指南

本次 C81 上，POP 主催的社团 Electromagnetic Wave 继续高歌猛进，为读者们奉上了一本智能手机拟人同人志，这本同人志采用了全彩页的豪华配置，将近期流行的智能手机做了拟人化处理，从机种的性能、外观等角度进行人物设定，这些可爱的智能机娘还好地还原了手机本身的魅力。同人本的构成采用一页插图配一页解说的形式，从液晶画质、实用性、用户界面、多媒体使用、硬件操作性、商务使用、流畅度、外观设计这 8 个方面对手机进行评测，并且附上了 POP 先生的使用报告。这本同人本共收录了 15 款智能手机，包括 XPERIA SO-01B、XPERIA ARC SO-01C、GALAXY SII SC-02C、iPhone、WindowsPhone IS12T 等，相信其中总能找到一款适合你的。









巴麻美树脂手办 E2046

危なかったわね。でも、もう大丈夫

■图、文 /E2046 ■责编 / 秋叶 ■美编 /ASKI





信息

产品编号：PF6551（涂装完成品）、FG6551（GK 版本）
系列：魔法少女小圆
售价：RMB 749
VIP 价：RMB 697
高度：22.00 cm
重量：1.20 kg
部件数量：15 件
Gathering 涂装完成品版本：http://www.e2046.com/product/14517
GK 版本：http://www.e2046.com/product/14308

去年的一月新番『魔法少女小圆』迈向一周年依然人气未减，在去年十一月决出结果的第十届日本动画最萌选战，四强中竟有三位来自这部 2011 的动画神作，最后萌王由五色战队中乳量最大的巴麻美（学姐）摘得。老虚果然并非浪得虚名！

虽然在五位魔法少女中属于戏份最少的一位，但她对动画的影响却绝对不能小觑：此系列之所以成功，学姐的牺牲绝对功不可没。该幕经典场面，就连元首亦表示痛心疾首，时隔一年至今仍然为广大网民 / Fans 津津乐道，而「麻美」亦成为新一代动漫潮语（大家不妨自行 Google「麻美掉」）。

如此高人气的角色，Gathering 又怎会放过





她？这款巴麻美 GK 自从在 2011 Wonder Festival（夏）上推出后即广受欢迎，屡次夺得销量之冠。除了角色人气外，相信设计亦是功不可没。本作的学姐姿态仍是一贯的优雅，左右手各持一柄线膛燧发枪，富有特色的双卷发当然少不了。展示台除了重现剧中的一个招牌场面（麻美的「Unlimited Musket Works」？）外，蛋糕外型更极有可能是意有所指。

有别于 PVC 一类机制的量产型手办，Gathering 全线作品均为全人手涂装，细节方面远超 PVC。大家可以用心欣赏一下枪身、束腰等处，枪枝极具质感，简洁中不失华丽；而束腰上皮带及绳子，全部进行了细致地刻画，一丝不苟。面相是作品另一亮点：面型保留着原作特有的圆脸型，眼睛也是麻美学姐一贯半梦半醒的模样，加上泛红的脸颊，使人顿觉这位萌王真是当之无愧。Gathering 跟 PVC 的另一分别是：保证色版跟作品 100% 相同。因此欢迎读者先到此浏览、参考色版，再作决定。

上文提到之蛋糕展示台将作为 Gathering Suprise 随学姐免费附上。台上糖果颜色缤纷，巧克力及草莓仿真度相当高，而蛋糕本身亦满载奶油质感。笔者认为此设计亦是一神来之笔：因为她跟小圆戏言以蛋糕为代价成为魔法少女，不少网上的恶搞同人说魔女夏洛特把学姐当成芝士蛋糕，可见巴麻美与「蛋糕」有着千丝万缕的联系。

可能有朋友认为头部燧发枪不能移除，略显可惜，但此款作品不论是选角、设计以至涂装，均是上乘质素。读者如感兴趣就请留意了：我们仅供应八台巴麻美涂装完成品，并预计将于二月份抵达。在你看到这篇内容的同时，她可能已经来到 E2046 了；如不想错过，还请马上到本站一看。▲









2011年话题作『グリザイアの果実』之FANDISC

グリザイアの迷宮
-LE LABYRINTHE DE LA GRISAIA-

■文 / 如月千华
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / ASKI

『グリザイアの果实』简介

『グリザイアの果実 -LE FRUIT DE LA GRISAIA-』是发售于2011年2月25日的frontwing社十周年纪念作，制作了『化物语』等作品的著名动画师兼原画师渡边明夫与frontwing招牌画师フミオ共同负责作品人设和原画；剧本方面也集结了木绪なち、藤崎龙太、桑岛由一三位圈内具有中坚实力的写手；音乐也一贯由frontwing的合作伙伴Elements Garden包办，歌曲则请来了飞兰、茶太、佐藤裕美、riya等著名歌姬——由此豪华的制作阵容精心打造出的是一部被称为frontwing集大成的佳作。

作品所讲述的是一所只有六个学生的寄宿制高中里，因特殊的身份转学而来的“失去了为人之心的少年”与六位“负罪的少女”之间内心的交流与恋爱的故事。剧本前半轻松愉快的萌系作展开在进入个人路线之后会逐渐转入沉重而严肃的气氛，各条路线中对人物的塑造，对人生和赎罪等话题的讨论深入人心。

Information

■ 公司：Frontwing
■ 原画：渡边明夫、フミオ
■ 剧本：木绪なち、藤崎龙太、桑岛由一、かづや、鸣海瑛二
■ 音乐：Elements Garden
■ 歌手：佐咲纱花、飞兰、茶太
■ 发售日：2012年2月24日





简评-Comment

去年12月10日，日本颇为有名的GALGAME评赏『萌えゲーアワード2011』轰轰烈烈地公布了得奖作品，其中『グリザイアの果実』（下称『果实』）一举拿下了综合大奖、玩家支持奖、剧本奖、主题歌奖以及纯爱系作品奖六个金牌，这大获全胜的结果无疑让人联想到“塞钱了”、“有阴谋”、“黑幕”等词语。这款在去年冬末春初发售的作品，本刊也曾经做过详细的介绍和评论，即便没有亲自体验过游戏的人，也至少对其有一个大致的印象。我作为某文的作者，即便在当时用了“2011年第一款大作”这样的字句来形容它，也不由得认为这一边倒的大赏结果多多少少含有水份。

不过有一句说一句，要把『果实』果实捧为2011年最佳作品是言过其实，但以其品质被列入佳作倒是绰绰有余的。当然，它被当做2011年热门作品，还有另一个原因：就在游戏发售后半年左右，公司frontwing公开的一则消息让人议论纷纷：『果实』要发售2张FANDISC——『グリザイアの迷宮』、『グリザイアの楽園』。——即便时间有点早，但热门作品趁热打铁再捞一笔的确不算稀奇事，但一口气宣布制作两个FANDISC性质作品，这可能是闻所未闻的。

在访谈中，官方表示“灰色（グリザイア）”系列（我们姑且这么称呼）原本是一个相当巨大的企划，从内容设计，容量，制作周期和成本等多方面考虑，最终切割为“恰到好处”的版本便是去年发售的『果实』。由于作品备受好评，社内出现了想将被删除的部分也提供给玩家的想法，但是如果想将核心的部分囊括在一起出一个续篇性质的作品，则成为一个沉重和严肃成分一边倒的作品。于是为了缓和这些成分，也为了让玩家更容易接受，才确立了增添部分轻松成分并分割为两部制作的计划。（从这些情报分析，或许这两部FANDISC的结构或许会和某公司『晓之护卫』的两部FANDISC『休日』和『终末论』类似……？）

两作中预定在2012年内发售的『乐园』目前的情报极少，官方仅在最初公开的时候提到那将是一款讲述主人公雄二阴暗过去为主体的作品，也包括一些女主角的side story，其他完全不明。而『迷宫』这边则是目前公司主要的宣传对象，我们可知的情报表示，作品中会包含雄二过去的故事、女主角们的after story、工口为主的片段和搞笑小段片等内容。

即便全通『果实』，玩家依然得不出对很多问题的解答，很多关于的过去的真相都还在被隐藏着，比如雄二的过去，雄二师傅麻子的详细，雄二与校长千鹤的邂逅，雄二的姐姐一姬的生死……可以看出大多都是关于雄二过去的秘密，于是本次的『迷宫』中的“过去的故事”便是用来解答众多疑问的。顺便一说，从日刊上发表的新作图片中千鹤过去的造型颇为引人瞩目。

After story自然就是描写本篇后续的故事，不过みちる线是个例外，写手桑岛由一表示只有她的故事是一个纯粹的外传——其实从本篇剧情来看，众路线里只有天音线是讲到了多年之后男女主角的生死结末，可以说剧本已经画上了完整的句号，所以明显天音路更适合“another story”的形式，这里说是After story也肯定是补充剧情高潮之后到结局之前故事。当然，不管内容怎么安排，这部分主要任务是用来弥补本篇对女主角们描写的不足之处。而一般来说FANDISC的After story的水份都比较重，但在采访中写手们异口同声地表示『迷宫』里各After story不会比本篇中角色线的容量要少，如果此话当真，或许我们也能有所期待。剩下的搞笑系和工口系片段——前者基本就可以看做本篇前半剧情中那样的一个个独立的单元剧；而后者是什么大家都懂，不过为了满足各位玩家的需求，作品中还将收录麻子、JB、一姬等女配角的工口段子，但在本篇故事中雄二与这些女配角原本是没有这层关系的，所以她们的工口段子只会出现在平行世界里，“这样大家都能得到幸福哟～”。

STAFF方面，首先在这里要更正去年某文中的一处错误——『果实』发售之前，官方公布的写手名单里只有木绪なち、藤崎龙太、かづや三人，可是在游戏发售后的二次宣传中，名单中却突然增加了一个桑岛由一，みちる线的作者也从原定的木绪なち变为了他……这各种原因我们很难猜测，总之在本次『迷宫』里桑岛由一将继续负责みちる部分，并在其他成员保持原样的基础上，剧本还增加了一个鸣海瑛二。这是一位这位从属于frontwing本社的写手，以前担任过『魔界天使ジブリール』系列的主笔，也算一个相对靠谱的人。

随着『果实』的PSP版临近，该系列的关注也再次高涨，只不过去年制作人在推特上表示将制作TV版的消息如今已经被官方正式否定。不过，期待动画版的童靴们也不用太悲观，作品两部FANDISC收益良好的话，说不定还有机会呢。最后，日前官网公开了游戏的体验版，其中包含天音，みちる的After story，以及雄二过去篇的片段，我们可以看到诡异满点的全黑发双马尾的みちる，以及JB和麻子的日常交流，有兴趣的可以去找来看看。顺便一说，这体验版还一度因为工口CG忘记打码而出过岔子，不过官方已经及时做了修正 -___- ▲











MIDSUMMER SNOW NIGHT
真夏の夜の雪物语

■文 / 大山同学 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 /ASKI

Staff

剧本	サイトウケンジ，深山ユーキ
原画	みけおう
音乐	羽鳥風画
发售日期	2011 年 12 月 22 日
推荐度	8
画面	8
剧情	7.5
音乐	8.5
体会	7
其他	7.5

在世界末日(笑)前的最后一个圣诞档期，正当大家都伸长了脖子准备被叶子社的『白色相簿 2 终章』虐的时候，一家名为 EX-ONE 的新公司也推出了一款以“雪”为主题、但标题看上去会令人想起中国古代一位姓窦的女性的处女作——『真夏の夜の雪物語』。然而细心的朋友可能已经发现，这个所谓的“新公司处女作”，主要成员可一点都不新——原画みけおう小姐在 Galgame 界已经摸爬滚打了十年；剧本两人是千华老师剧透过的风车社翻身作『Hyper→Highspeed→Genius』的两个主剧本；只有音乐负责人羽鳥風画勉强算个半生不熟的新人。很明显这又是个新瓶装旧酒的马甲公司，那么就让我们看看这些旧酒在这个新瓶里是变陈酿还是变酸醋吧。

如题所示，这个游戏的故事背景是一个终年下着雪的小镇，男主角小时候曾经在这个镇里住过，后来搬走了然后又因为忘记了是什么原因搬了回来，接着碰到成长得很丰满的青梅竹马和同样很丰满的风纪委员长，以及一个丰满的神秘系少女。然后有一天，自称雪女并以男主角妻子自居的神秘系少女对男主说：“请解开这个镇的诅咒，救救这个小镇吧……”于是一个围绕着天女传说、雪女传说、白鹤报恩等传奇，纠结于谎言与真相取舍的故事开始了。

作为在 Galgame 界打滚了十年的人，みけおう小姐的画还是相当不错的，特别是某些 CG 里那紧致嫩滑通透可人的皮肤质感……咳咳，反正画面虽然算不上最好但也算相当不错了。比较大的问题是有些立绘和 CG 的人物动作以及结构比例看着有少许别扭，但并未到令人反感的地步。此外就是对萝莉控们的不幸消息——这游戏里连配角都是波涛汹涌，别说萝莉了，连个 B 以下的都没。当然和男主角一样是欧派星人的话这就是喜闻乐见的好消息了。

而音乐的质量倒是好得有点意外。虽然印象中『失われた未来を求めて』、『Hyper→Highspeed→Genius』的音乐也不算差，但笔者觉得本作里的音乐比这两作更好，无论是搞笑煽情还是温情都渲染得恰到好处，极大地增强了这表现平平的剧本的感染力，看到终章男主角勇往直前的时候屏幕外的我居然感觉到了一点点的热血。OP 和 ED 虽然不算什么名曲，但也算较高质量，而且 OP 居然花血本做了全动画，颇有诚意。

不过与画面和音乐比起来剧本就薄弱了点。整体来说，在一个故事里揉合天女传说、雪女传说和白鹤报恩这点做得很不错，几个传奇故



事的梗穿插得很恰当，再加上作者的特别解读，成功地把几个看似不相关的古老故事编成了一个只属于小镇的悲伤传说。然而，剧本并没有很好地利用和升华这个传说，仅仅是作为角色故事的映衬，导致最后的真相篇缺乏应有的冲击力，再加上故事细节考虑不周导致漏洞百出，结果无法自圆其说只能放置不理，靠都合主义强行收笔，于是进一步削弱了整个故事的严谨性，使本来可以有中上质量的剧本流于平庸，实在可惜。这个现象在同样有サイトウケンジ参与的『失われた未来を求めて』里表现更明显，恐怕是サイトウケンジ的硬伤，要是改不掉前景实在不乐观。

与平庸的剧本相对的是，游戏里的角色塑造相当不错。男主角粗中有细，可靠主动，好色但不多情，在 Galgame 里难得一见。此外本作的男主角还一洗 Galgame 男主迟钝优柔的恶名，不仅能自力察觉自己对女主角的感情转变，而且能马上行动，告白干脆利落毫不含糊，虽然突然把对方叫出来开口第一句就是"我喜欢你！"有点不注意气氛，但与一般游戏里男主角的扭扭捏捏相比，本作男主角这种直率到笨拙的行动反而显得有点可爱。至于四个女主角则各有各特色，认真贤惠的爱奈、小恶魔系的衣、标准傲娇希美、以及神秘ボケ系的优树菜构成了一个很好的吐槽平衡，再加上男主角光明正大的性骚扰，使得阅读这个游戏的日常对话成为一个非常愉快的过程。更难得的是剧本对每个角色都注意了表里的刻画，而不是单纯的萌点堆砌，所以显得比较饱满，特别是衣在告白前后的落差恐怕会刺中不少人的萌点。此外就是，女主角全员都喜欢吃醋，但吃醋的时候都可爱到爆的游戏也是比较稀罕的。



剧本结构上，爱奈、衣和希美分别分担上述三个传奇故事的一个，而优树菜则是整个故事的秘密关键，需要攻略完前三个角色才开放其路线。前三个角色各有现实篇、幻想篇和尾声三段，优树菜则是真相篇和尾声两段。攻略顺序半强制，每个角色必须攻略完现实篇才开放幻想篇，而三个角色的幻想篇完了才开放优树菜的真相篇，真相篇完了才开放四个尾声——很烦是么？的确很烦。虽然完了序章后直接可以选择个人线算是很方便，但笔者觉得还是弄得太零散了，其实完全没必要把现实篇和幻想篇分开。而且这个游戏还很有诚意地为每个 BadEnd 弄了段小剧场并附送一张正常路线里没有的 CG——然而这根本是在骗时间嘛！但为了 CG 笔者只能老老实实地把所有 BadEnd 跑了一次，太可恶了！





总体来说，如果这是一家成熟公司的作品，那只是个平庸偏差之作，但作为一家新公司的处女作，笔者还是觉得合格的。游戏整体风格偏向欢乐，虽然故事本身是以悲剧为基础，但由于男主角性格和行动力的关系，问题解决得简洁而痛快，最终也全是都合的 HappyEnd，所以也是一款很适合初涉 Galgame 的玩家的作品。

『真夏の夜の雪物語』，是一款优缺点都很明显的作品，平庸但不白烂，就像夏日里的刨冰，虽然不能当主食，但却是舒缓身心的佳品。▲





微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶
■美编 /ASKI

Nico推荐！

估计大家拿到这本杂志的时候春节已经过了吧……不管怎样某星人还是要给大家拜个年咯（·x·）ノ~说到春节，虽然日本也有与中国的春节类似的迎新习俗，比如吃年糕、送贺年状、拿压岁钱，去寺庙神殿求签祈福等等。但自明治维新以来基本废除了阴历的计年方式，传统的春节，即所谓"旧正月"的庆祝活动就被统统挪到了公历新年，也就是元旦的那个时间段里。虽然他们也会视情况休个一周左右的长假，但估计日本人也会羡慕能过上两个新年的我们吧。

虽然时间上略有不同，但"过年"对于日本人的重要性丝毫不亚于我们，所以在这段假期里他们也会变得格外忙碌，被迫变得"现实充"起来，连 nico 的投稿状况也似乎因此冷清了不少。近期比较冲击性的作品几乎都出现在 12 月中下旬，1 月刚上来的这段空白期让某星人这个过节都在刷 nico 的死宅感受到了深深的寂寞。不过好在那段时间一过，很快就渐渐回复到往常的状态——新的一年，大家也要用充满热情和"爱"的心继续 niconico 哟！
（< ᐳ x·）キラ☆

MAD ←←↑↑↓↓→→ 2

番号：sm16442276 作者：sanche、kirin91 等共 4 名

看标题实在不知道这葫芦里卖得什么药。我们在看动画的时候，时常会觉得某些镜头有着强烈的即视感，总觉得好像在别的作品里看到过。事实上即使是不同风格和题材的动画，在特定段落的演出效果上，总有着一定的套路，极端的例子就是那个著名的"新房 45 度扭头望"。而这个 MAD，正是巧妙地将许多部动画中相似的镜头进行剪辑串联，再配上节奏感强烈的歌曲，居然也能有让人热血沸腾的神奇效果，怎不让人为作者们的灵感拍案叫绝呢。

其实这是同一班人马在去年 5 月 8 日投稿的名 MAD『←←↑↑↓↓→→』(sm14389912) 的续篇，不过这一回在选取镜头的丰富程度、剪辑编排的紧凑程度等方面都更上一层楼。此外另几位 MAD 制作者受到这两个作品的启发，仿制的一个类似的 MAD『↑↑↓↓←→←→ BA』(sm16560137) 也丝毫不逊色。不知道那些 Anime 制作公司的 staff 们在看到这些 MAD 的时候，会不会稍微反省一下他们枯竭的创意呢?







東方
満福神社×幽閉サテライト 幻想万華鏡「月に叢雲華に風」PV

番号：sm16568563 作者：満福神社

据说这个满福神社里有制作了剧场版『空之境界』和热播新番『Fate/Zero』的动画公司 ufotable 的成员，不知是真是假。不管怎样，『幻想万华镜』的前作『春雪异变之章』已经让我们领教过了这票人几乎不计成本的精良制作，那绝不是普通的同人社团可以办到的事情。

在前不久刚刚落幕的 C81 展会上，他们又带来了『幻想万华镜』的最新篇章。这个 1 分 40 秒的短动画是满福神社为东方同人乐团幽閉サテライト的新碟『月に叢雲華に風』的同名表题曲制作的 PV。这么说好像又有点本末倒置 (′ ・ω・`)……总之就是那么回事啦（喂）。

这次的主线从之前的『东方妖妖梦』急进至三作之后的『东方地灵殿』，古明地姐妹、阿燐、阿空等人气角色悉数登台，连『东方风神录』的 6 面 Boss 八坂神奈子也来串了个场；作画依然保持了前作超乎寻常的精美绝伦，打斗场面的华丽感和激烈度更是有过之而无不及；当然也不能忘了那首美妙的乐曲和 senya 温婉柔美的歌喉。虽然满福神社表示暂时还未有制作正片的企划，大家还是默默地祈愿和期待能有看到完整版的那一天吧。

NICO NICO

Nico推荐!

東方
交響曲「幻想郷世界」

番号：sm16495241 作者：VirusKey

从构想到制作完成耗时整整两年，这位叫做 VirusKey 的投稿者用超凡的毅力与“爱”，完成了这样一个堪称史诗级的东方交响乐联奏。全作共分为 5 个乐章，囊括了从『东方红魔乡』，到作者构想开始的那个时点的最新作『东方星莲船』，其中总共 100 首乐曲，长达 55 分钟的听觉盛宴。

一章 MAESTOSO 有宏伟、庄严之意；二章 PRESTO 则是急板曲调的高速串联；三章 VALSE 都是有着圆舞曲风格的三拍子乐曲的集合；四章 ADAGIO 转为宁静的慢板，该部分有不少多曲混奏的段落，十分考验听者的耳力；终章 FINALE 的选曲每部游戏的 6 面 BOSS 战斗配乐为主，最终以『感情的摩天楼』完整版结尾。虽说都是用软件合成的电子交响乐，但在音源质量、音响效果以及空间感上都做得相当逼真到位，适合戴上耳机慢慢欣赏。





手描き
カゲロウデイズ【自己解釈 PV】

番号：sm16450214 作者：わんにゃんぷー

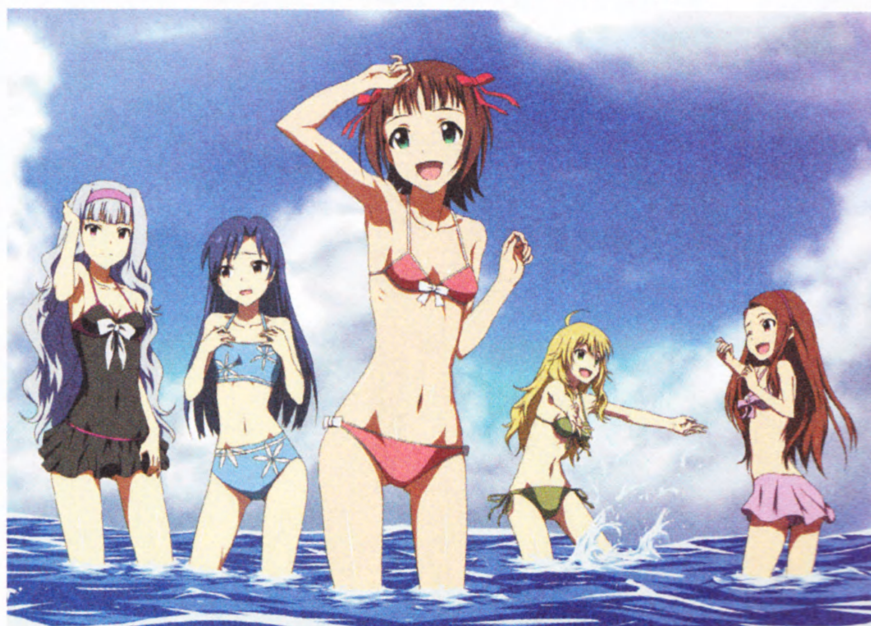
作为 2011 年度 Vocaloid 冲击名作之一的『カゲロウデイズ』，听众一直以来都对这首曲子的歌词的涵义众说纷纭。而这位作者将自己对该曲的理解制作成了手绘动画 PV，因为其独到的解释、巧妙的构思和精彩的演出，获得了 mylist 数超越本家的极高评价。具体的内容还是不剧透的好，某星人最在意的是那个被拟人化“阳炎”，以及猫的颜色这两个细节的处理，nico 的弹幕里也对这些部分七嘴八舌地讨论得很欢。这根本是越解释越复杂吧?



アニメ版
アイドルマスター総集編 MAD【READY!&CHANGE!】ネタバレ注意

番号：sm16620855 作者：ガンジスＰ

同样作为“nico 御三家”的成员，比起如今正当红的东方 Project 和 Vocaloid，偶像大师（THE IDOLM@STER）好像一直处于不温不火的状态，在这里也没多少出场的机会。不过随着 2011 年全新动画版的开播，IMAS 迷们头顶青天的时刻终于到来了……而如今动画顺利完结，有心的投稿人收集了其中令人印象深刻的片段，剪辑成这样一个小短片，将各角色的生活和成长轨迹浓缩在短短的 5 分多种内。就算是对 IMAS 不太熟悉的观众，似乎也能从中得到一份别样的感动呢。



Lia
メテオ【歌ってもらった】

番号：sm16477943 作者：じょん、Lia

继之前林原めぐみ阁下突然降临之后，演唱『鸟之诗』的美声歌姬 Lia 也在 nico 上拥有了自己的“唱见”作品。不过考虑到今年 1 月 27 日以她为原声的全新 Vocaloid 软件 IA –ARIA ON THE PLANETES– 即将发售，从商业宣传的意味上也不算很意外。由じょん创作的这首『メテオ』拥有着广阔悠远的意境，与 Lia 缥缈柔和的声线十分契合，那圆润清澈的高音特别让人印象深刻。这首翻唱作品将作为 Bonus Track 收录在 C81 发行的 IA 主役先行盘『IA/00』中。



前些日子看到 nico 唱见歌手蛇足和ぽこた等纷纷开设了自己的新浪微博，更早些时候就入驻微博的とくＰ最近又注册了豆瓣的账号。时常能看到这些 nico 名人努力地用中文和日文和粉丝们作着互动，看来他们也渐渐意识到自己在中国的人气了吧。也希望今年能有更多 nico 相关的活动在我们的身边展开呢。

于是就到这里咯（·x·）ノシ▲



超级AKIMAN的暴力美学

——“春丽之父”安田朗的素颜

Super Akiman's Violence Aesthetics Chun-Li's Father Yasuda Akira's Real Face

■文／完蛋了的国王 ■责编／秋叶 ■美编／晗酱

狂放不羁的北国青年

“我特别崇拜安彦（良和）老师，想追随他的步伐而成为一个动画师是我的梦想，结果我失败了，然后就这样进入了游戏业界。”

——安田朗（『TURN A 高达全记录集 2』）



出生于 1964 年 7 月 21 日的安田朗是笔者继漆原智志之后连续介绍的第二位“泡沫一代”生人，安田的老家位于北海道东北角最大的城市釧路市。这个常年因海风吹拂而积雪甚少的小城市人口只有 18 万多，主要的工业是制药业和港口运输，并且在以旅游而著称的北海道也可以算得上是一个不错的旅行目的地，釧路市周边有阿寒湖和釧路湿原两大国立公园，以秀丽的湖光山色和富有乡间情趣的温泉而著称。釧路当地的名物产是并称北海道四大拉面之一的釧路拉面，以及一种叫“猫蛋”的类似于大福的甜食。

笔者此前对釧路最直观的印象——说来有那么点不着边际——竟来自于村上春树的一篇短篇小说『UFO 飞落釧路』，在这篇饱含寓言意味的小说里，“离婚问题专家”村上描写了一个突遭婚变的东京男子受同事之托将一个内容不知何物的包裹带到了一千公里之外的、一次也没到过的北海道釧路，在那里接待他的是两个当地的妙龄女孩，其中一个对主人公颇有好感的女孩告诉了他一个自己亲身经历的关于熊的故事，故事的大致内容是女孩大学时代与男友在一个秋天进山旅行，秋天正是熊们为了储藏冬眠食物而大肆出没的季节，为了不被熊袭击，进山者都必须随身携带一个铃铛以警告熊不要靠近。走着走着两人突然来了性欲，于是一边在草丛中热汗淋漓地野战，一边轮流摇着铃铛以防被熊吃掉。这个似是而非的故事成为这篇小说中的一个笑谈，而让笔者对釧路留下深刻印象的，倒不是无据可靠的 UFO，而是熊和铃铛。有了这个小插曲，笔者每每想象年轻时的安田朗是如何在这个 365 天周而复始地被来自太平洋上的刺股寒风洗刷着的北国海边小城度过遥远的学生时代的时候，就忍不住会想到旅行、熊和铃铛的故事。

就在这样一个海边小港竟诞生出三位在日本 ACG 领域享有盛誉的人物，而且巧合的是正好是动画、漫画和游戏三大领域各一位，他们就是已故动画监督今敏先生，著名 SF 漫画家星野之宣，以及本文要介绍的、在游戏界几乎是无人不知的安田朗。

掰指一算的话笔者发现，在此前介绍过的林林总总上百位画师、漫画家、动画师里，出身于北海道的人物仅次于东京和大阪两地，北海道堪称是日本 ACG 产物的第三重镇。事实上北海道出身的画师基本上已经可以自成一派了，目前活跃在第一线的就有 KEI、深崎暮人、みけおう等好几位，漫画家里更是不胜枚举：吾妻ひでお、荒川弘、空知英秋、星野之宣等等数十人。其中有一个不能不提到的名字就是安彦良和，他是对安田朗学生时代的志向产生过重要影响的人。被视为『机动战士高达』角色之父的安彦出生的地方北海道远轻町就在离釧路市北面不远的地方，安彦良和以及比安彦小两岁的学弟，著名动画师、湖川流的创始人湖川友谦两人在当地喜爱动漫的学生群体中可以说是被视作英雄式的人物。安田早年决意投身动画行业正是受到了安彦良和成功经历的鼓舞。

安田朗是个在美术方面开窍很早的孩子，父母对美学欣赏颇具见地，在安田很小的时候就带他去看超现实主义绘画大师达利和印象派画家埃德加·德加等人的作品展，在小安田还很懵懂的年纪就在美术方面对其进行启蒙教育，所以安田朗喜欢上美术可以说是命中注定的事。他从小学时代就开始接受正统的美术教育，国中时代恰好是 SF 机器人动画兴起的时期，初代『高达』播出的时候安田 15 岁，当时一下子就被安彦良和绘制的大气磅礴的战争场面给惊呆了，如同战地素描一般真实的画风，将宇宙的宏大和人类的渺小同时展现在了一张画布之上，这强烈的反差让安田感到非常震撼。这种有血有肉的写实风格既不同于萨尔瓦多·达利狂放和魔幻的超现实主义，也不同于埃德加·德加拘泥于肖像和肢体细节的印象派画风，安彦良

和的作品是能给予人感动和力量的，年轻的安田朗当时曾这样想，或许有朝一日自己也能画出如此富有力量感的作品。然后，与那个年代许许多多怀着一腔热血投身 ACG 事业的名家们一样，安田朗以后的人生故事又演变为一场为了追寻梦想而不懈奋斗的人生物语。

高中毕业后，父母对安田的期许和束缚力已经大大降低了，高中生毕业后就职在当时来说也是很普遍的现象，不过釧路毕竟是个小地方，80 年代里穷极整个北海道都找不出一家像样的从事动画制作的公司，那么为何不走偶像安彦良和走过的道路，去东京闯一闯呢？学习成绩并不差的安田在父母的安排下入职了一家报社，并且凭借一个奖学金的名额考上了设计类院校的著名学府东京设计学院的商业设计科，得了点盘缠，就此踏上了上洛寻梦的旅程。东京设计学院的学科设置非常齐全，从动画到建筑几乎无所不包，在坑爹的代代木动画学院诞生之前，可以说是最著名的一所 ACG 人才预备校，也是一大批日后叱咤风云的监督和动画师的摇篮。当然安田的父母当初可能并不甘心就此把爱子送上动画人这条“不归路”，为他填报了商业设计，也就是未来面向广告设计方面的专业，毫无疑问父母的好意在安田看来简直就是一种侮辱，“老子要学动画制作，你们送我来学什么劳什子广告设计，学个锤子啊！”，满心不如意的安田之后索性就把教室当成了卧室，把课桌当成床铺，每堂课上都旁若无人地闷头暴睡，全然不把学业放在眼里，对待这种问题学生讲师们当然也是睁一只眼闭一只眼，交不出课题就不给学分，不给学分就留级好了，反正交钱继续读就是。安田朗却顾不了那么多，入学东京设计学院后的第二年，也就是 1984 年



Akiman's V
hui's Father Y
Fa

就瞒着父母偷偷退学了，顺带地也辞去了报社的工作，放浪形骸起来。

那时在东京有很多像安田那样从全国各地奔赴而来寻梦的穷学生，他们个个自恃甚高，不把学校的教育放在眼里，动不动退学闷头自己搞创作。混进那个圈子的安田也在自己的陋室里用仅剩不多的生活费添置了一台电脑，学起了用电脑作画。当年既没有网络也没有数码绘，但安田发现电脑真是个好玩意，将来必有前途。前途或许是会有的，但如果像这样一直 NEET 下去那“钱途”就要成问题了，后来不知经谁介绍安田在一家无名的动画外包公司找了一份临时工的职位，他一没文凭，二没资历，三没关系，这样一个“三无”青年只能做计件类的低薪水工作，正好公司接了几个单子是もとはしまさひで的『大都会小子』和原哲夫的『北斗神拳』，乖乖都是大作啊，单子催得好急，手慢的安田一天根本画不了几张，有些还因为质量太差被上司打了回票，这么算下来累死累活画上一天所赚的钱还不够上班来回坐电车的钱，越上班越穷了啊。没办法，坚持了几个月之后安田朗只能辞职。接下来咋办呢？一代天才画师不能就这么饿死在出租屋里啊。听人说插画家这个职业不错，可自己一文不名谁会来约稿呢？对了，漫画家应该也很赚钱，不过且不论自己有没有这份天赋，首先体力方面恐怕就是个大问题，没等漫画投到杂志社自己已经倒毙在写字台上了怎么办。绝望啊，不知路在何方的安田从早到晚盯着天花板看，苦思冥想没有出路。啊呀，忘了我文艺青年安田还有一个妹子呢，找妹子求助吧。妹子倒是不辱使命，为他翻遍招聘杂志，终于锁定了一则据说是广告公司招聘打工的信息。“喂喂，我说阿朗，你不是在东京设计学院学广告设计的吗？不觉得这份工作很适合你？”妹子金口一开不去当然不行，那日安田穿戴齐整按着地址上门面试，到了新宿歌舞伎町松宝大楼门口以后定睛一看“咦？我擦怎么是游戏公司！”游戏就游戏吧，先混口饭吃再说。于是安田朗就这样踏入了 CAPCOM 的大门。

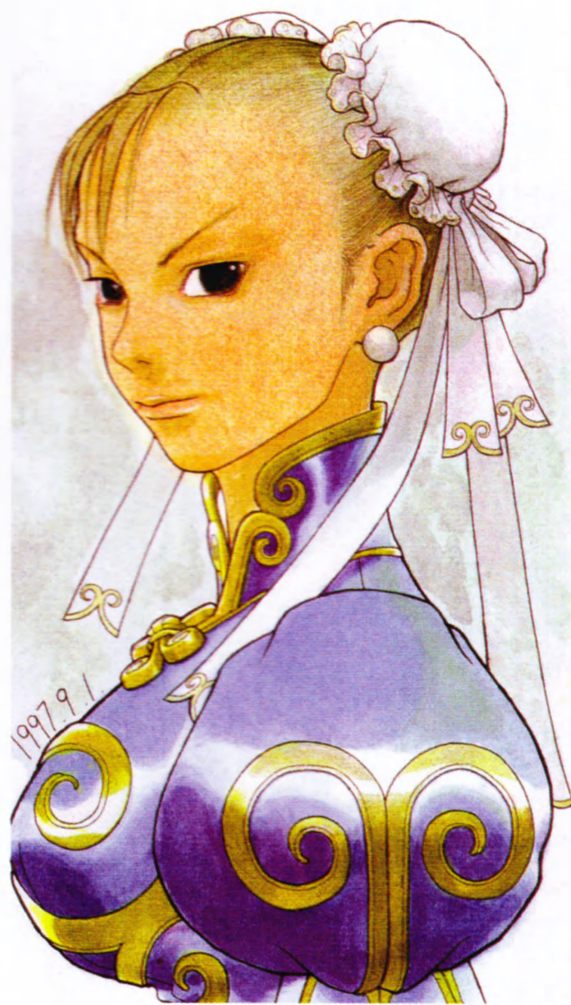


CAPCOM伟大时代的开启

“没想到对方说因为来的时候已经花光了身上所有的钱，所以如果可以的话请今天就录用他，而且如果方便的话最好发给他今天的工资，这样他就能坐电车回家了。我当时就欢喜得不能自已，确信站在我面前的年轻人‘确确实实是个天才’，只有天才才会有那么诡异的思维方式。”

——冈本吉起，前CAPCOM专务

现今的业界大手公司CAPCOM在80年代时的“手”还没有现在这么大，笔者带大家稍微复习一下CAPCOM的创业史。这家公司最早于1979年设立，正式创业是在1983年。社长辻本宪三以前是搞街机游戏的，一部分创社元老则是来自于NAMCO的弃将。公司的名字CAPCOM是“CAPSULE COMPUTER（胶囊计算机）”的缩写，他们推出的第一部游戏是1984年5月的一款纵版射击游戏『VULGUS(决战异星球)』，翌年他们就推出了名震一时的横版过关动作游戏『魔界村』，游戏大卖令公司在泡沫经济的一片歌舞升平中很快得到扩张，同年CAPCOM在东京设立了分公司，大举招兵买马，这才给了安田朗一次败部复活的机会。



CAPCOM创业时的重心主要在街机游戏方面，不过在『魔界村』的跨平台的尝试中得到甜头以后对家用机的移植也开始热衷起来。85年飞机射击游戏『1942』的FC移植版开工，安田朗在CAPCOM的第一份工作就是为游戏画包装盒。别看只是区区的绘制包装盒的工作，从本质上说这算是插画而不是游戏原画，如果一上来就让安田搞枯燥的点阵绘的话他未必受得了，而且CAPCOM对安田不薄，还让他给自己起个笔名，将来好印在STAFF表里。既然是在游戏公司打工，那就起个有点游戏感的名字好了，自己在玩『勇者斗恶龙』时用的“AKIRAMAN（朗的罗马字写法AKIRA和MAN的结合）”就挺不错的，缩写一下就叫“AKIMAN”好了，确实是挺酷的一个笔名，不知道两年后CAPCOM的『洛克人（ROCKMAN）』起名字时是不是受了安田朗的启发（笑）。

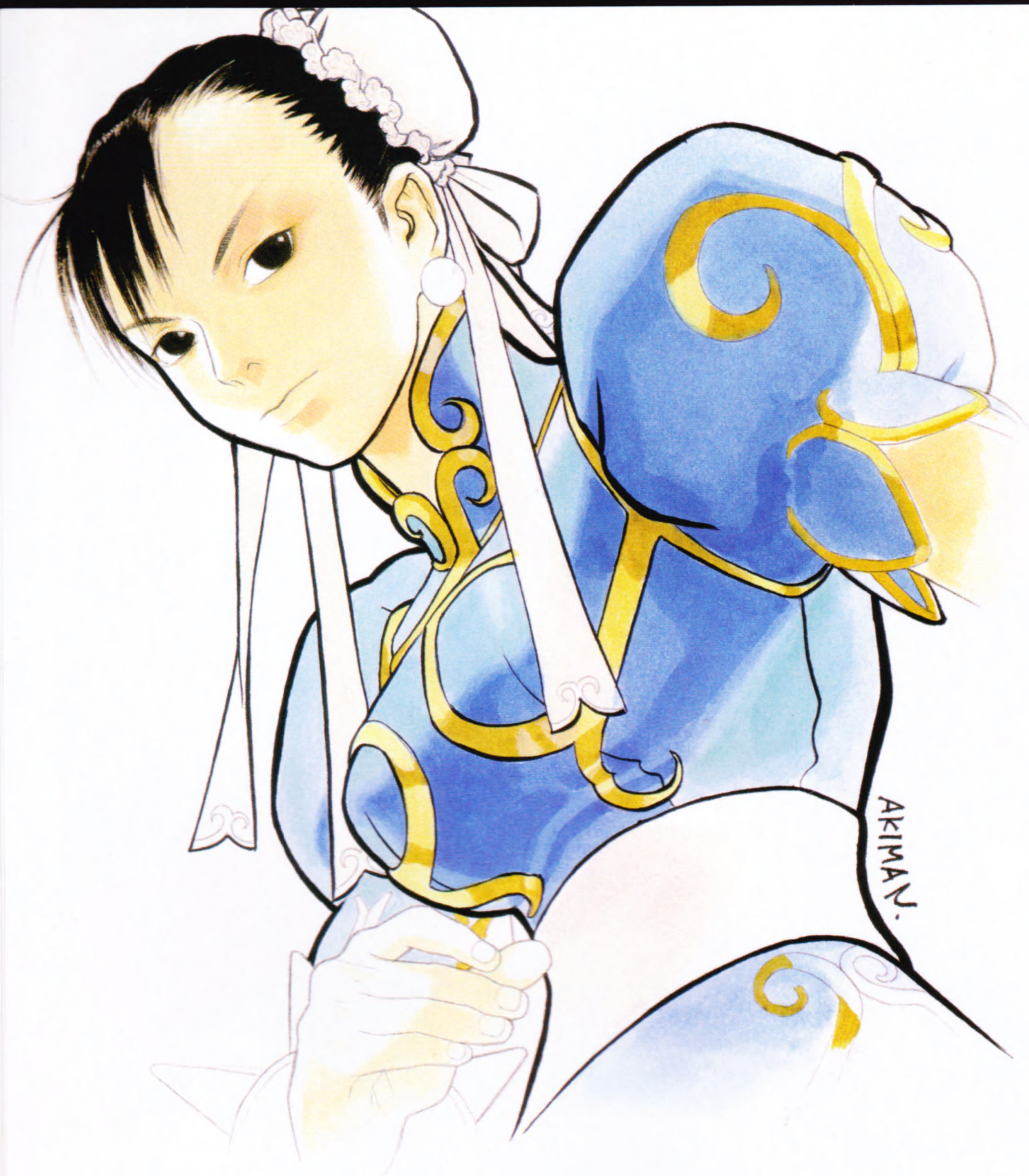


Super Akiman's Violence Aesth
Chun-Li's Father Yasuda Akira's

可能是有过一些用电脑作画的基础，而且毕竟有那么多年美术教育的底子，CAPCOM发现这个有点狂放不羁的年轻人倒是个可造之才，再加上公司创建不久正是用人之际，于是就正式录用了安田朗，并在1986年将他委派到了大阪总部的第3开发室，任见习设计师。安田朗到大阪以后作为第3开发室负责人冈本吉起的亲信而得到重用。冈本是原东京分公司的社长，当年被辻本宪三用35万日元的高薪从KONAMI挖角，在东京组建开发室。后因公司内部调整，冈本便带领余下的员工转回大阪本部，新成立了第3开发室，在以『魔界村』为代表的横版动作游戏，以及以『1942』为代表的纵版射击游戏以外另起炉灶，开发一款新的格斗类游戏（动作、格斗、射击和赌博是早期街机游戏的四大金刚），这个企画后来发展成为家喻户晓的『街头霸王』系列。冈本是CAPCOM的创社元老之一，而他为公司招募到的一批新人则可以算作CAPCOM的第一代生力军，这其中就包括时任游戏设计师的安田朗和船水纪孝，在这二人面前后来一批与CAPCOM紧紧联系在一起的响亮的名字都黯然失色成了小字辈，金牌制作人稻船敬二和三並达也，1987年入社后加入冈本的团队参与『街霸』的开发，毫无疑问是安田朗的后辈。被称为“生化危机之父”的三上真司那时候还在大学里练他的中国拳法。更小字辈的神谷英树则是连高中都还没有毕业。

1986年『街霸』一代投入开发，翌年游戏





Super Akin's
Chun-Li's Fhe

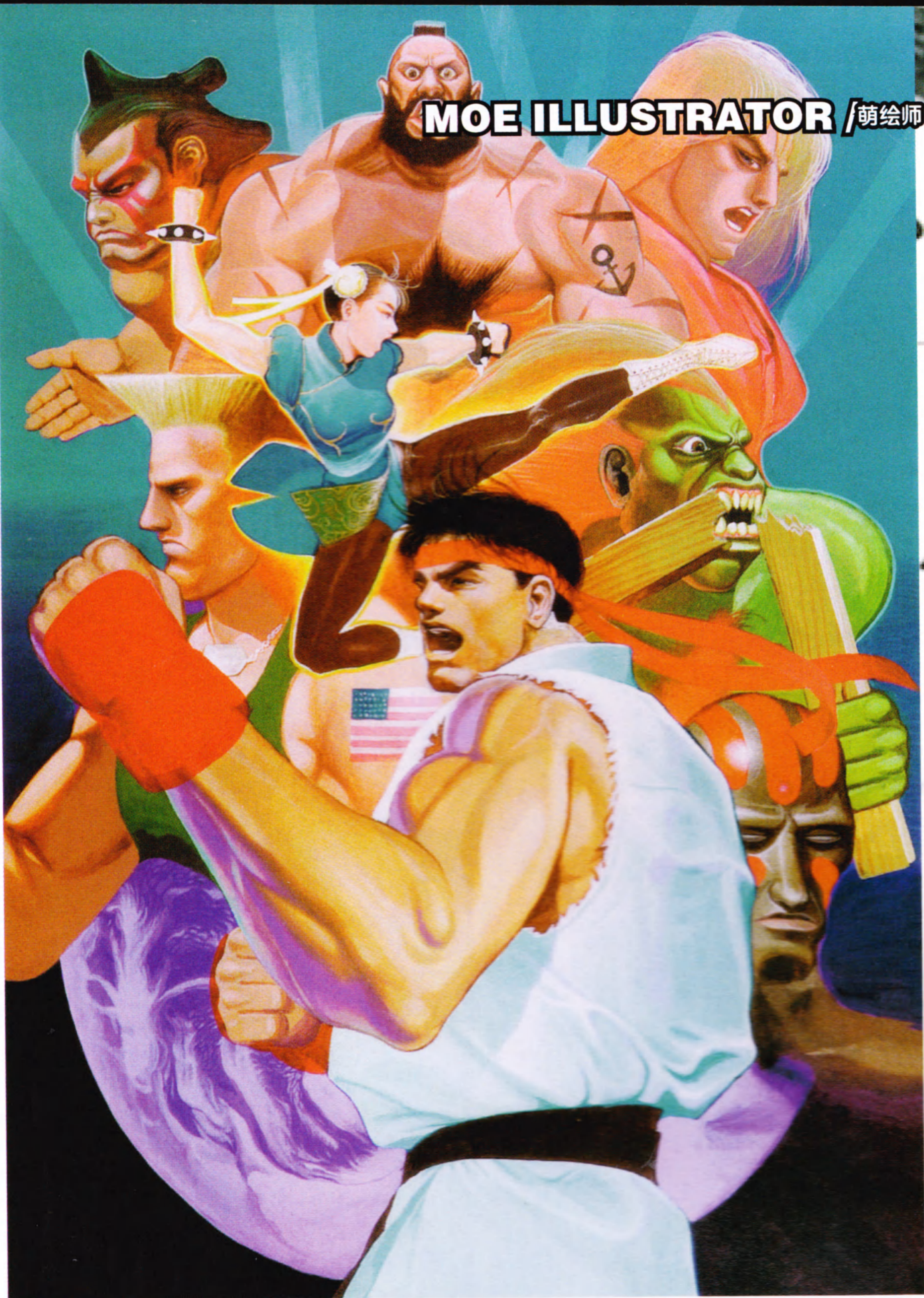


就率先出现在了街机上，当时的STAFF是冈本吉起担任执行监制，船水纪孝任制作人，美术指导是西谷亮，安田朗担任了人设一职，下面还有图像制作的团队，但其实也没几个下属，很多工作都由安田兼任。设计团队的负责人名义上是西谷亮，在『街霸』人设的署名中他与安田朗是并列的，但其实西谷亮并没有什么名气，这主要是因为西谷是大阪本社选派的人员，而冈本、安田等一行人都是东京调来的，总有点寄人篱下的味道。初代『街霸』的推出当时并不被市场所看好，与清版动作和射击游戏相比，格斗游戏还不算很主流，制约格斗游戏发展的主要是角色招式设计和操作手感的瓶颈。『街霸』一代的角色设计其实也很粗糙，玩家只有两个角色可选：日本人隆和美国人拳（也就是俗称的肯，Ken），两人招式相同，都是波动拳＋升龙拳＋龙卷旋风脚，操作方式完全相同，只在人设上有不同，一个是白衣黑发、一个是红衣金发，在国内被爱称为“白疯子”和“红疯子”。与玩家对战的CPU角色当时共有10人，国籍分别是日本、美国、天朝、英国和泰国。因为『街霸』的世界观设定就是一场名为“Street Fighter”的国际性比武大会，选手势必来自世界各地，但以上十人里其实只有泰国拳王沙盖特在此后系列的每一部续作中均有登场，剩下9人都不是常规角色，因为沙盖特是游戏的最终BOSS，毕竟有个三分薄面。

『街霸』一代推出后市场反响不算很好，完全无法与同社的『洛克人』的大卖相提并论，问题出在糟糕的手感和聊胜于无的玩家可选角色，于是很显然续作的改进就要从这两方面来着手了。但在『街霸2』出现之前还出现了一段小插曲，原打算作为续作推出的『街霸89』不知为何被做成了清版动作游戏而不是格斗对战，而且角色也不尽相同，这样一来就不方便以『街霸』的名义继续推广，而是改名为『快打旋风』，并自成一个系列。在这一作里，安田朗继续与西谷亮联手合作担任人设，不仅如此，他还参与到了游戏关卡和物品设计的环节中，游戏中一个奖励关就是由安田设计的，这种自发的贡献表现出了安田极强的适应能力和喷薄欲出的表现欲，在CAPCOM大阪本社的复杂环境中，安田急于证明自己，证明在从动画这一行灰溜溜地败退之后，这次他没有再选错行当和职业，他在CAPCOM必定会有一番作为。

安田朗的努力都被冈本看在眼里，他曾被这个一身狂气的年轻人奇特的气质所深深吸引，他还清晰地记得几年前在新宿歌舞伎町一栋逼仄的大楼里两人第一次相见时的情景，这个其貌不扬、显得有些垂头丧气的年轻人递上了几张他绘制的习作，当时冈本只看了一眼就感到心中一阵狂喜，他心想“我眼前现在站着的是一个拥有惊人才华的人啊！”之后轮到安田发话时，没想到对方说因为来的时候已经花光了身上所有的钱，所以如果可以的话请当场就录用他，而且如果方便的话最好发给他今天的工资，这样他就能坐电车回家了。冈本欢喜得不能自已，当时就确信安田“确确实实是个天才”，只有天才会有那么诡异的思维方式。这之后安田就一直跟随在冈本鞍前马后，开始学习成为一名合格的游戏设计师。或许在冈本眼中天才的安田朗还没有意识到自己身上所蕴含的巨大能量，只是徒然地为了几千日元的电车钱在奋斗。或许连安田本人当时都未意识到他所谓

kin's Violence
her Yasuda

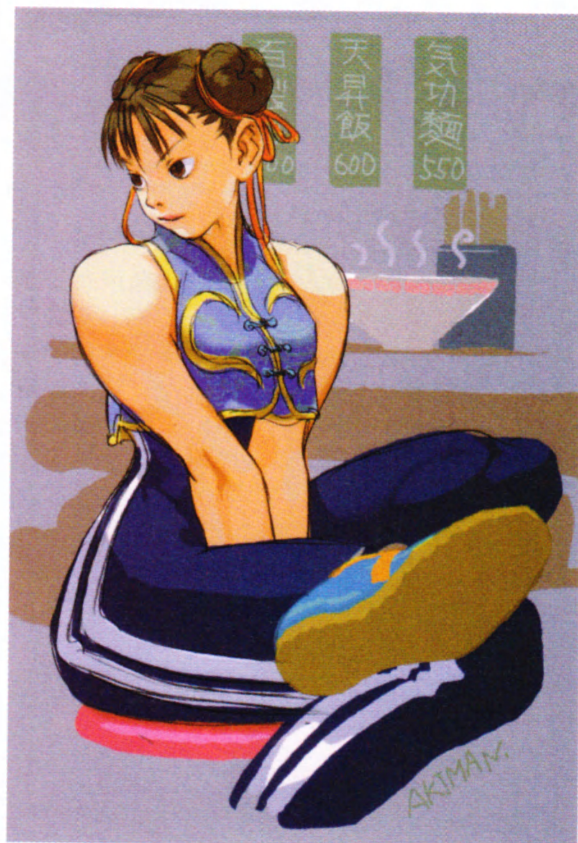


的梦想其实已经以另一种形式悄然展开了。

安田朗的那种西方气息浓郁的画风对于当时的 CAPCOM 而言是一笔宝贵的财富，曾经在游戏界大行其道的 D&D 系统是完完全全的舶来品，SF、机器人这些也都是舶来品，只不过流传到日本的时间有早有晚，早的那些已经被吸收消化了，诞生出『宇宙战舰大和号』、『机动战士高达』这样的划时代的作品，并且继续影响到后世的作品。消化时间不长的则有像『罗德岛战记』这样的以 TRPG 为基础的作品，人设全部是欧美风，也因此造就出一批拥有类似画风的画师和动画人，成为当时动画界的主流。动作街机游戏当然也不例外，世界观设定也好，人设也好，都是一个“国际性”的话题，有谁愿意玩角色全部都是日本人的游戏呢？只有那些一身横肉、手臂能有碗口粗、腹部呈现网格状、笑起来露出皓白牙齿的白人肌肉男才是动作游戏的主流人设。当大家都在往模仿欧美化的这条窄路上挤的时候，一些拥有先天优势的人就能很容易得脱颖而出。像安田朗这样自幼受西方正统美术熏陶，学生时代深受安彦良和硬派画风影响，绘画基本功底不错，又很有进取心的年轻人在 CAPCOM 的企画室里绝对是一个耀眼的存在。因为毕竟市面上大多数年轻人都只是受到一些热门 ACG 作品的影响，而缺乏美学方面的素养，模仿有余，而创作力不足。安田朗则不同，他在动画公司仅仅只待了几个月，在东京设计学院也才一年不到的光景，完全没有受到教条的束缚，有的是无可限量的想象能力。

『快打旋风』中的三个肌肉基佬科迪、盖伊和麦克只是安田朗的小试牛刀，他的真正发力是在两年后的『街霸 2』里，号称『街霸』史上最 BUG 角色的古烈，以及最强女主角的春丽双双诞生，为『街霸』系列，乃至为格斗游戏都创造了一片新天地。经过四年的蛰伏，CAPCOM 第 3 开发室从此前的失败和成功经历中吸取了诸多经验，首先得到改善的就是游戏的手感，通过制作横版清版的『快打旋风』让冈本等人意识到了爽快度与操作难度必须找到一个平衡点方可博得玩家们的青睐。初代『街霸』只有一个摇杆和红蓝两个按键分别控制拳和脚，游戏有“轻、中、重”三种出拳力量的设置，但必须由玩家通过按键的力量轻重来控制，设置本身非常微妙不说，还分散了玩家的注意力。『街霸 2』对此作出了重大改进，按键从两个一口气增加到 6 个，拳和脚的“轻、中、重”三档分别对应一个按键，这样一来操作就完全分开了，玩家一旦适应以后就可以尝试更多的组合式攻击，放出必杀技也比以前单纯靠手感要简便了许多。新的操作方式大受欢迎，此后便一直保留了下去。在改进操作的同时，CAPCOM 也不敢懈怠人设方面的工作，初代只能选两个角色的设计被玩家耻笑为还不如清版游戏的选择多，所以『街霸 2』的可选角色一下子增加到了 7 人（后追加到了 8 人），由 CPU 控制的角色则减少到 3 人（后追加到 4 人），这样一来总角色数就达到了 12 人，其中除了红白两大“疯子”和前作的肉脚泰国佬 BOSS 以外，其余 9 位都是新设计的，其中包括之前提到的





由安田朗亲手设计的春丽和古烈，剩下的相扑手本田、巴西“野人”布兰卡、苏联摔跤手赞基夫、印度阿三达尔锡，以及 CPU 侧的美国拳王拜森、西班牙面具男巴洛格、俗称“警察”的最终 BOSS 维加都是国内 80 后一代玩家再熟悉不过的游戏角色。安田朗为『街霸 2』所作的努力是卓有成效的，虽然这次他仍然屈居西谷亮之下，但他不仅创造了两大人气最旺的男女角色古烈和春丽，而且亲手绘制了这些角色的点阵绘，让玩家在机体上选择角色的时候能清晰地看到角色脸部的细节，令玩家们对角色的好感度大增。其实这么做的主要目的是为了推销春丽，因为在此之前寻遍格斗对战游戏，似乎还从未出现过“美少女拳法家”来做女主角的这种情况，蛮荒时代的那些格斗游戏像『空手道』、『街头格斗小子』、『职业摔跤』、『筋肉人』、『功夫小子』，甚至包括初代『街霸』等作天朝老玩家们大多在 FC 上领略过，分辨率低下根本看不清长相姑且不论，游戏内容基本上都是基佬和臭汗的天下，把打拳和美少女联系在一起的『街霸 2』还是破天荒第一家，所以春丽这个角色的出现是具有划时代意义的。

为了实现一炮打响的效果，安田朗在设计春丽时加入了很多考量，比方说春丽自幼研习过很多中国武术，最精通的是腿法，这显然是受了李小龙电影以及黄飞鸿等中国武侠人物的影响，欧美人精于用拳，而中国人的腿法很厉害，这是国外对中国武术普遍的看法。由于以前的格斗角色是清一色的“筋肉人”，身为女性的春丽当然也不可能例外，B88/W58/H90 的三围让她完全不输给任何一个欧洲女性，只可惜当初没有发明乳摇（后来也开始摇了），否则哪里轮得到不知火舞来卖弄。不管怎么说那个年代的格斗游戏的主题是展示力量而不是卖肉，从后来陆续发售的一些『街霸 2』的原画设定稿里不难看出春丽拥有结实的臂膀和粗壮有力的大腿。安田为了最大限度衬托春丽优美的腿部曲线为她设计了一套高开衩的旗袍，旗袍下所穿的黑色丝袜虽然从现实的角度来说有点不伦不类，但黑丝不仅能完美表现腿部的轮廓，更是男人们的浪漫。春丽的几大绝技都是围绕着美腿设



计的，从上往下踩踏的“鹰爪脚”颇具女王气质；高速侧踢的“百裂脚”就是复制李小龙侧踢的产物；而拿大顶状态下使出的“回转鹤脚踢”则堪称前无古人后无来者的惊艳招式，不仅视觉效果上华丽，而且除了使用波动拳克制以外基本上是无解的，如果光顾着欣赏两腿中间的风景而连中几脚的话，那么恭喜你，通常半条HP就没有了。当然春丽也不乏可爱的地方，头上用白布包裹的两个发髻被玩家亲切地称作“团子”。头顶两个白团子，身着一袭蓝色旗袍，腕上戴着狼牙镯，穿一双黑色丝袜的美少女拳法家，无论走到哪里都不会被认错。

与春丽遥相呼应的古烈也是一个经典的强悍主角，古烈易于上手，而且胜率极高，不仅有硬直极小，几乎可以连发的飞行道具“音速手刀”，而且腿部必杀技“斩魂脚刀”可以克制绝大部分的空中技能，再加上伤害力极大的、BUG级的摔投能力，使得任何老手遇上菜鸟手中的古烈都必须忌惮三分。古烈每次获胜后都会用手摆弄一下那头金色板刷的动作是当年很多格斗游戏玩家所争相模仿的（另一个模仿很多的动作就是春丽获胜时那个“YOU WIN 200”，由于当时小孩子不懂竖V字是什么意思，那句洋文也似懂非懂，故而得名200）。

『街霸2』推出后获得的成功是空前的，而且或许也是绝后的，游戏基板共卖出了80万套，移植到家用机后在日本国内的销量达280多万套，而在全世界范围内这个数字更是达到了630万套，在所有格斗游戏里至今还是第一，同时也是CAPCOM最卖座的一款作品。笔者清楚的记得1992年『街霸2』被国内引进后“忽如一夜春风来”地在一夜之间占领了所有街机房，放眼望去到处都是噼里啪啦搓招对战的少年们，大家都争着用春丽和“麦粒素（古烈）”，叫骂声、按键声、喝彩声打成了一片，凑成了难以忘怀的学生时代的记忆。试想如果没有春丽和古烈这两个角色，『街霸2』的命运绝对不会像现在这般风风光光，也違论日后动画化、漫画化、广播剧化、真人电影化等一系列media mix的成绩，无论在哪个版本里春丽始终都是男性玩家们关注的焦点，后来更成为一种现象：但凡格斗游戏必定会出现美少女格斗家的角色，否则就等着人气遭遇惨败吧。

既然CAPCOM的胜利是『街霸2』的胜利，『街霸2』的胜利是春丽的胜利，那么作为“春丽之父”的安田朗毫无疑问就是CAPCOM获得胜利的最大功臣。那以后的安田朗是真的火了，而且火得一塌糊涂，他成了所有大牌游戏公司追逐的对象，制作人们很清楚，安田朗那种细致精美的点阵绘在业界是只此一家的，普通的设计师根本无法复制这门高超的手艺，而玩家恰恰就吃这一套，很多人宁可在选择角色时倒计时读秒到最后一刻，也要多看几眼角色头像（主要是春丽）过过眼瘾。最清楚安田朗价值的无疑是冈本吉起和CAPCOM高层，为了留住前者，冈本在自己的社内地位步步高升的同时也不忘大力提拔下属，安田先是很快超越了西谷亮，而后升任第3开发室的美术指导，若干年后更是爬上了取缔役兼设计总监的位置，成为CAPCOM名正言顺的设计领域的领军人物。不过，常言道有得必有失，安田在人设方面的现象级发挥让他付出的代价是比常人要低得多的工作效率。点阵绘顾名思义就是用无数个色彩点组成的图像，点越疏图像越模糊，相反点越密则看上去越精美，当然越是缜密的点阵绘就越耗费精力，而且是呈几何级增长的精力，要做到安田朗这种程度的精美，不知道要花费高于常人多少倍的精力才能实现。传说他曾经画一幅春丽画了整整三天。据说当时在CAPCOM的游戏开发现场流传着这么一句名言：“等等安田老师。”大家总是在等安田，角色越多的游戏等待的时间越长，最后游戏不是被逼无奈跳票，就是安田把自己置于不眠不休的悲惨境地。为了妥善解决这个问题，CAPCOM方面想出的办法是双管齐下，一方面改变原先繁琐的工作方式，有的场合用比较简约的动画的作业方式来制作游戏，降低图像的色彩数以提高工作效率，有效减轻安田朗的负担。比如同为2D格斗游戏的『恶魔战士』系列、『超级漫画英雄』系列都采用了这种方式，没想到竟收到奇效，很多玩家表示喜欢这种简练的风格。当然安田朗笔下那些注册商标式的作品就另当别论了，『街霸3』的人设和点阵绘几乎由安田一人包办，有人统计过『街霸3』的点阵绘数大体上是『街霸2』的三倍，通常表现一发波动拳所需要的张数在『街霸2』里是4枚，到了『ZERO2』里增加到5枚，而在『街霸3』时则猛增至14枚，这样一来要表现出一个角色的所有画面就需要动用少则400枚，多则700枚的点阵绘稿，十几二十个角色需要多少张稿子可以自己算一算，再加上『街霸2』时还是8bit的256色，到3代时已经提升到16bit的4096色了，有点鸟枪换炮的感觉。所以纵然安田朗效率再低下，整个开发团队也只能惯着他的步调来做事，大牌毕竟是大牌。

改风格毕竟是治标，还有一种手段则是治本的，那就是授意安田朗培养一批接班人，壮大了CAPCOM的设计团队以后，将来的日子就

er Akiman's Violence Aesthetics
un-Li's Father Yasuda Akira's Real Fac

Super Akiman's Violence Aesth
Chun-Li's Father Yasuda Akira's

好过了。安田朗不仅被视为CAPCOM最伟大的两位画师之一（另一位是森气楼，但森气楼并不是CAPCOM出身的），还被看作是CAPCOM史上最了不起的师匠，因为他的画风影响到了CAPCOM的几代后继画师，其中有不少是安田的直系弟子，更多则是他的崇拜者和徒孙们。其中比较有名气的一些人物在2009年，也就是『街霸』系列诞生20周年时出版的一部精选画集中都有登场，以安田朗为首，后面还有西村绢、CRMK、イケノ、大ちゃん、えだやん、森气楼、SENSEI、前田缟、ハルマル、にしざわあきこ、石川ヒデキ、うじ、コマキシンスケ、オオイシ、レイゼンビー让二、たみお、村濑修功等等一长串名字。其中好几个人如果放到其它公司那一定是当家头牌。

像西村绢，是玩家眼中安田朗的嫡系传人。她与安田极其有缘，国中时很崇拜湖川友谦的作画风格，早早地就定下未来要成为画师的志向，大学时代在玩了由安田朗画的『快打旋风』和『魔法之剑』后被安田的魅力深深吸引而无法自拔，91年4月大学甫一毕业就加入了CAPCOM，正赶上『街霸2』的后期推广工作，在安田朗的一路关怀下从背景制作到插画再到辅助人设和角色点阵绘，并在94年的『装甲勇士』里首度出任人设。西村绢是当时CAPCOM设计部门里为数不多的女性，也是公认的安田朗在『街霸』系列里的接班人。

吉川达哉，1993年加入CAPCOM的家用机游戏的制作部（相对于街机游戏部门而言的），1997年担任了『龙战士3』的人设工作，虽然与安田朗所在第3开发室没有什么直接的工作上的合作，不过吉川也曾坦言当年加入CAPCOM是因为仰慕安田的作品。

イケノ，本名是池野大悟，与西村绢等人同一批加入CAPCOM，因为插画功底较好平时一般为游戏的包装和宣传资料绘制插画，很早起就开始放弃PS转用Painter，厚涂法是其得意技。在进入2000年代安田、西村等几位排位靠前的主力画师纷纷退社后逐渐上位，『鬼泣3』和『街霸4』里都担任了人设。

CRMK，有很多个笔名，有时叫BENGUS，有时叫水户椎土，在不同的系列里有使用不同笔名的习惯。是安田三位嫡系弟子中最早入社的，1992年4月加入CAPCOM后被分配到街机制作部的背景部门，在制作『大魔界龙与地下城 毁灭之塔』时被安田朗一眼相中，认为以他的画力应该加入自己的团队，并在制作『超级街霸2』时把他拉进了设计室。其后便跟随安田历经了『恶魔战士』、『街霸ZERO』系列等作的开发工作，其个人特色是可以根据不同作品的画风来调整自身的画风来加以模仿，这种讨巧的处事风格当然会颇受安田的赏识，后者曾在个人网站上表示自己力排众议把BENGUS提拔到设计团队中是一次成功的尝试。在西村绢、BENGUS和イケノ三人中，BENGUS是跟随安田朗最紧的，多年后甚至一路追随到了美国，在安田离开CAPCOM后也有几次在诸如『新鬼武者』中任人设的经历，近几年的工作重心移到了动画领域，担任过子供向动画『少年激霸』系列的角色原案。

以上提到的这些人才的活跃，在丰富了CAPCOM的原画阵的同时，也确保了安田朗在步步高升逐渐远离一线工作后能有一个较为平稳的过度和交接，使CAPCOM的设计室能够长期繁荣稳定下去。



在哪里跌倒就从哪里爬起来

"四年前跟安田君初次会面时的情景至今还历历在目。在大阪的一家中华料理屋里我们见了面，安田君客气地把我让进座席，然后递上了一张特意为我准备的画着春丽的色纸，我接过色纸的手因为激动而有些颤抖，我想我对这个初次见面的年轻人一见如故。
就在这短短的寒暄间，我突然问安田君'想不想来下一部『高达』动画里做人设？'虽然我知道考虑到两家所属公司之间的关系这个请求几乎是不可能实现的，但当今时今日美梦成真以后，我是真的很感谢能有安田君的参与。"

——富野由悠季，『高达』系列之父

在历经了三年多时间才做完的『街霸3』终于上市以后，良好的反响让安田朗着实松了一口气，当时的他可以用"春风得意马蹄疾"来形容，做什么事都是风风火火的。进入1998年后，他做出了一个惊人的决定——成立一家属于自己的公司，有限公司AKIMAN。公司挂靠在CAPCOM之下，办公场所还是在设计室，实际上更相当于个人工作室或者事务所。不过有限公司AKIMAN的成立带来了一个根本性的变化，那就是安田朗的自由度大幅提升了，那时的他可以说是与CAPCOM达成了一种真正的合作伙伴的关系，是公司与公司之间在打交道，安田完全可以对CAPCOM说不，也可以自由接洽其它方面的工作。要不怎么说当家画师就是牛啊，到哪儿都被人捧着供着。

因为一次偶然的机会95年那年安田朗结识了一位了不起的大人物——『机动战士高达』系列的总设计师富野由悠季先生。学生时代被安彦良和的作品感动得浑身通电的情景安田还历历在目，79年的初代『高达』是他画师生







涯的启蒙之作，能认识一手缔造这个系列的富野老师当然令安田感到三生有幸。富野老头是1941年生人，比安田朗足足大了23岁，一代人的差距啊，换做普通人就像是儿子仰慕父亲般的毕恭毕敬，但思维异于常人的安田则完全不是这么一回事，一来一去间竟与富野老头结成了莫逆之交，两人礼尚往来，互有合作，而不是富野对待以前那些大牌动画人一样，只有富野提携他们，合作是单方面的。究其原因，可能还是那句话：物以类聚，人以群分。安田朗的狂放不羁和自恃甚高像极了富野由悠季，时年57岁的富野老头是业界出了名的坏脾气，为了艺术追求对抗动画公司和赞助商时雷厉风行，对待演职人员和声优时会为了他们的精彩表现而击节叫好，也曾多次在制作现场破口大骂，好几个后来的大牌声优都有过被老头骂哭的经历。老头对北海道人颇有好感，那是因为在『高达』系列刚刚起步的阶段，是安彦良和一直与他携手共勉，后在安彦的推荐下富野又与湖川合作，同样是大受好评，这两人可以说陪伴富野度过了『高达』和个人事业最辉煌的一段岁月。现在轮到与小字辈的安田朗合作的机会了，老头当然不会不知道安田跟安彦和湖川也是老乡，这种事随便找人一打听就知道了，而且有趣的是富野算得上是东京设计学院的相关人士，在拍摄『高达』前他一直是学校的特邀讲师，在面对安田这位不合格的退学生时多多少少还是会有那么一些亲切感的。一些千丝万缕的渊源，加上相似的性格，最终促成了这对忘年交的第一次合作，『高达』系列诞生20周年纪念之作『TURN A 高达』。

话说富野老头在经历了80年代的辉煌之后，整个90年代却一直在愤懑和彷徨中度过，就在结识安田朗的前几年，老头生了场大病差点没缓过来，事情要从『机动战士高达F91』说起，当年『F91』在接连制作了TV版和剧场版后曾打算投拍续作，但因为种种大人的原因而夭折，导致富野与三瘸子之间出现了矛盾，玩具制造商对『F91』周边商品销售表示出不满，迁怒于动画公司SUNRISE，而三瘸子扛不住压力只能挥刀砍掉『F91』，但又不给富野喘息之机，时时催促他再写续作，而当富野表现得不太合作时三瘸子干脆绕过老头另找他人来准备接手『高达』系列，富野当然不愿看到自己亲手创建的帝国毁于一旦，于是在一片混乱中93年的『V高达』上马，并最终在一片混乱中落下帷幕。『V高达』的惨败自不用说，片子拍完后富野就离开了他钟爱的这片战场，在郁郁寡欢中病倒了，这一病就是三年多。而『高达』系列则在利益的驱使下走了不少弯路，拍摄了好几部所谓的“非正统”作品。其实从93年的『V高达』算起，已经有整整5年时间没有诞生过『高达』正统续作了，观众、评论家和赞助商们都在急切地盼望富野老头能早日复出。但身体上的病患可以通过药物来医治，心灵上的伤痛却不行，心病还需心药医。谁也没想到这剂心药竟然是安田朗。

但提起心病这档子事，对于安田朗而言又何尝没有呢。每逢访谈有人提及他加入CAPCOM以前的事，他总之忍不住苦叹当年





曾一心想投身动画界，追随安彦良和老师的步伐，却无奈败在了个人实力和几百块钱的电车费上，实属抱憾终身，如果能给他再来一次的机会，他一定会在动画界也闯出一番事业来。这不，机会真的就来了！在一次造访 CAPCOM 时，富野由悠季与安田朗有过一次聊天，聊天的内容外界并不知晓，只知道结果就是有两部作品在这次谈话后横空出世，一部是『TURN A 高达』，一部是『机动战士高达 联邦 vs 吉恩』，两部作品都意味着一个新起点的开始。

想必在病中的富野老头一定又悄悄燃起了对『高达』系列的热情，他不仅要制作一部真正意义上的正统续作，他还志在从邪恶的三瘸子手中夺回自己的“亲生子”。在他一反常态地追求变革的思路下，『TURN A 高达』的企画可谓完全突破常规。首先就是敲定了与安田朗的合作，让后者担任人设。从 79 年初代『高达』诞生以来，富野还从未寻找动画圈以外的画师来担任动画的人设，与其说这是老头对外人的不信任，倒不如说老头明白隔行如隔山这个道理，他并不了解山那头的情况。但对于安田朗，他是可以视作为“自己人”的，因为安田不仅是史上最卖座格斗游戏的人设，更是安彦和湖川大力举荐的后辈。既然找来游戏圈的人做人设，那么干脆就一不做二不休，连重中之重的机体设定也找外人来做，而且是真真正正的“外人”，一个叫悉尼・米德的美国人，后者是工业设计师出身，虽然曾为『银翼杀手』、『星际迷航』等好几部好莱坞电影担任过设定工作，但毕竟西方人的思维方式跟日本人差异太大，老美完全不懂日本人的审美，这也导致米德设计的 TURN A 高达后来被观众戏称为“胡子高达”，不过这都是后话。老头的创新之举其实还不止这些，他在声优中首度启用朴璐美这个女性声优来演绎男性的主角罗兰，颇具颠覆性。此外继『灵魂力量』后再度与菅野洋子合作也是一大亮点。

就这样在万众期待之中，『TURN A 高达』终于在 1999 年 4 月开播了，一经播出就让大众瞠目结舌。那胡子高达的惊艳造型自不用说，咦？男主角怎么是个黑人？！『高达』系列历代男主角第一次出现黑人角色（虽然不是纯种的），而且中性的长相，修长的身材，银色的短发，祖母绿色的眸子，声优又是女性（朴璐美的声线倒是挺男性化），而且剧情中还有过美艳的女装的造型，绝对是史上最娘炮的一个男主角。相信很多人都想问：“安田、富野两位老师，你们这是什么情况？”老头主动求变这就不说了，让人大跌眼镜的是连以创作粗线条筋肉人而闻名的安田老师居然画起了中性美少年。而且在看惯了街机屏幕上那些有点模糊不清的点阵绘角色图像后，再来看高清晰度的动画海报，人们不禁惊呼“原来安田老师的画是这么写意的么！”当然，人们只是看到了表象，看不到的是安田为此在背后所付出的巨大努力。

在 95 年的那次聚餐之后，安田对富野老头的那句话“戏言”可谓是魂牵梦萦，所以当富野正式复出并上门拜访邀请自己加入『TURN A 高达』的剧组时，安田不假思索地就一口答应了下来。为了响应富野的感召，安田提前一年就开始练习作画，而且在动画正式开工之前决定向顶头上司冈本请假一个月到三瘸子的剧组履职，冈本爽快应允了，但不熟悉动画制作流程的两人哪知道安田这一去就是整整半年！三瘸子为从大阪远道而来安田在公司附近租了一间简陋的公寓房作为临时工作室，为他备齐了电脑和画材之后就放任自流了。三瘸子方面也不知道安田用什么方式工作，包括富野印象





per Akima
un-Li's Fat

中的安田还停留在点阵绘达人的层面上，但动画的人设稿、宣传图不可能用那一套方式来画（因为在 CAPCOM 这类插画都不用安田亲自动手，会有 BENGUS 等人代劳）。谁知安田朗作出了一个惊人的决定：要用油画来作画。油画什么的说说容易，做起来难于登天，非科班出身的人不能行。安田就算再天赋异禀，也只是在少年时代受过些西洋画艺术的熏陶，别忘了他在东京设计学院学的是商业设计，而且只一年就退学了。为此安田付出了一年时间的努力，回忆当初所看的一些西方印象派作品的风格，每天坚持作画 14 小时来练习，这些还远远不够，到达东京后以手慢著称的安田光是适应动画剧组的工作节奏就花了一个月的时间，当初向冈本许诺的时限却只够用来熟悉流程的，尽管老板在那头大呼小叫，将在外军令有所不受的安田也只有硬着头皮继续滞留东京完成使命。当 6 个月后动画大功告成时，不仅安田松了一口气，所有围绕着安田大先生配合工作的制作 STAFF 们也都松了一口气，就连冈本也发来贺电赞扬安田了不起。不过『TURN A 高达』的工作并未就此告一段落，一开始动画收视率不佳，需要加大宣传的力度，各种海报、插画、宣传稿都要在最短时间内出炉，接着动画的 VHS 和 LD 碟片进入制作周期，又要加紧制作封面绘，而等这一切都忙完以后，『TURN A 高达』的剧场版又投入制作了……所以等整个『TURN A 高达』企画完结以后，安田朗重新把精力投入 CAPCOM 时已经是 2002 年的事了。不过安田对这段多年后回归动画界的岁月还是留下了颇为美好的印象，当然这不仅仅是因为这次回归无比的风光，让他找回了 14 年前失去的那份自信，更因为通过制作『TURN A 高达』让安田意识到了角色原案的工作就是“将生命注入到一个个人物中去”，原来他多年来一直从事的角色设定是这么了不起的一份工作，让他的满足感和自豪感油然而生。俗话说得好，在哪里跌倒就从哪里爬起来。

寻找更合适的容器

CAPCOM出借安田朗长达半年之久，作出了很大的牺牲，富野为投桃报李提议与CAPCOM合作推出一款用高达机体来对战的街机游戏，双方一拍即合，2001年3月便向市场推出了『机动战士高达vs.』系列的第一作『联邦vs.吉恩』，然后系列以差不多一年一部新作的速度发售续作，成为CAPCOM的又一棵摇钱树。本以为安田朗与富野老头之间的故事会暂时告一段落，没想到插曲连连，安田先是远渡重洋去了美国工作了一段时间，留美期间再度接获富野由悠季的邀请，两人实现了在『OVERMAN返乡战士』中的第二次合作。然后等安田从美国返回日本，就迫不及待地向CAPCOM提出辞呈，在经







历了辉煌的18载游戏人生之后再一次走上了浪人之路。从2001年到2003年的这短短两年多时间对于安田朗的事业来说是一段有着特殊意义的动荡岁月。

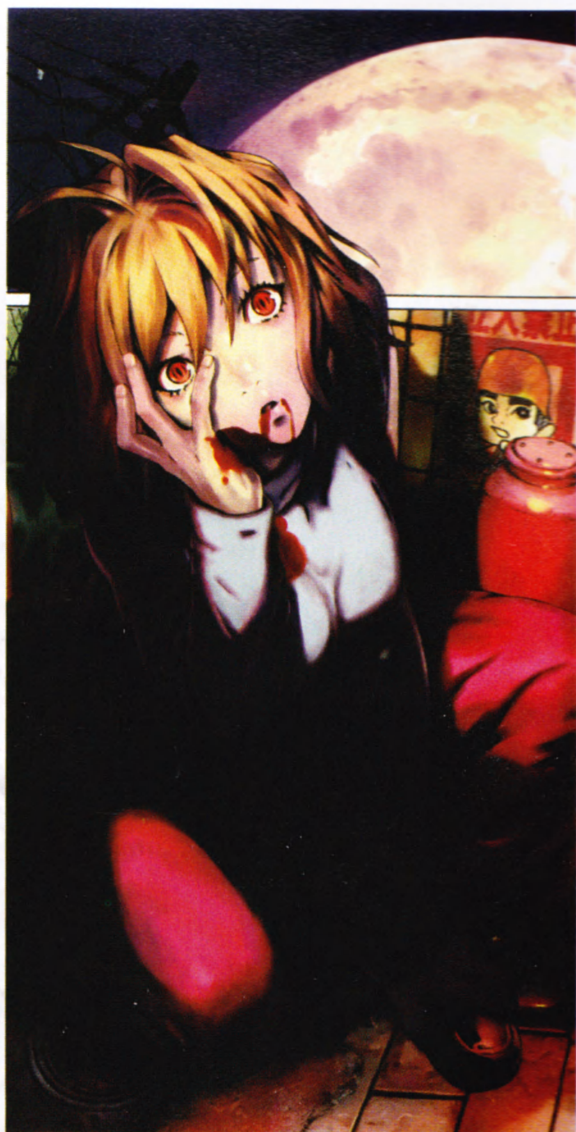
安田朗的美国之行源于CAPCOM的一个跨国企画，2001年CAPCOM向北美的一家游戏公司Angel Studios提出了一个联合制作一款基于PS2平台的射击游戏的方案，游戏的舞台设在美国大西部，主角是一个神枪手赏金猎人Red Harlow。开发这款作品，并邀请美国公司助拳的目的不言而喻，是打算瞄准欧美市场。后来Angel Studios被Rockstar收购成为Rockstar圣地亚哥分部，CAPCOM的企画也被后者正式接手，并命名为『RED DEAD REVOLVER（荒野大镖客）』。这时主客位置颠倒以后，CAPCOM决定委派一名得力干将赴美与Rockstar协调工作，时任CAPCOM取缔役、设计总监的安田朗接受了这一派遣，出任游戏人设的同时飞赴美国西海岸加利福尼亚的小城卡尔斯巴德，与Rockstar圣地亚哥分部的同事们一起工作生活了一段时间。『荒野大镖客』的游戏本身并没有太多值得一书的地方，喜欢打枪的笔者曾经玩过这个系列的前后两部作品，射击的手感、关卡设计、演出等方面都不错，继承了Rockstar一贯的好口碑，游戏在欧美的评价上佳，销量达到150万本，但相对的在日本国内却默默无闻。2010年在XBOX360上推出续作的时候销量更是猛增到500万本，不过那时候的人设已经不再是安田朗了。况且笔者一开始玩的时候也压根没注意到这是部安田朗的作品，游戏3D化以后的影像早就令角色原案面目全非了，而且单凭一张封套根本认不出是谁画的。『荒野大镖客』在日本波澜不惊，安田朗在美国的工作节奏也不紧不慢，倒是在他离开后不久日本方面发生了不少变动。角川书店为他出版了个人初画集『安田朗 TURN A 高达 Designs』，将他在三癞子

工作时绘制的角色稿、线稿、油画等等一口气全部收录在内，比 CAPCOM 以前出版的那些『街霸』的杂烩设定画集更能直观得领略安田朗画技的魅力。只可惜安田人不在国内，也省略了签售会、媒体访谈这一套繁文缛节。不久后富野由悠季就致电安田表示想请他挑战人生中的又一项新任务，问他有没有兴趣在自己的新作中出任“机体设定”这个职位，安田楞了半晌，但最后还是答应了。富野曾说过，『V 高达』制作完以后他感到这个系列已经“病入膏肓”，而他自己也因此积郁成疾，『TURN A 高达』令他彻底得到了“治愈”，所以他感谢『TURN A 高达』所有的演职人员，尤其感谢 STAFF 中最特殊的安田朗。如果有机会，他希望务必再与安田合作一次。

2002 年『返乡战士』由 WOWOW 出资投拍，富野老头携『TURN A 高达』的余威，再度带领三癞子井荻工作室（也就是老头自己的工作室，富野另有个笔名叫井荻麟）的精英们倾巢而出，大河内一楼担任系列构成，田中公平谱写了音乐。在人设和机设这两个职位上，心情大好的老头别出心裁地玩了点花样，他把人设一分为三分别交给了中村嘉宏、西村绢和吉田健一这三人，由中村负责绘制裸体版的角色，然后交给西村绢绘制服装配饰，进行二道加工，然后再交给吉田进行“动画版化”的加工，最终呈现出的结果是合三人之力完成的，这种流水线式的做法此前在业界闻所未闻。而且老头请来的这三个臭皮匠也是大有来头，中村嘉宏的另一个笔名胃之上奇嘉郎对于广大工口漫画读者来说可谓如雷贯耳，胃之上老师的洗白第一作就是老头的得力助手福井晴敏撰写的『亡国的圣盾舰』的漫画版，通过这层关系入了富野老头的法眼，此后更是接下了『返乡战士』的漫画版连载，一画就是 7 卷，比他以前画过的所有工口漫单行本加起来还多。西村绢不介绍了，这位安田的高徒也算是借了师匠的光有了第一次“触电”经历。这第三位吉田健一也是与安田有密切关系的人，他是安田在东京设计学院屈指可数的几位学友之一，毕业后进入动画界，两人时有联络。吉田曾在吉卜力宫崎老爷子手下干过 9 年，基本功那是没话说了，得知安田要加入『返乡战士』剧组的消息，在好友的推荐下兼任了动画的人设和机设两个职位，被安田戏称为“神”一样的男人，笔名应该叫“吉田神”。

机设之职的设置也很奇妙，与人设异曲同工，也是三人合力完成。安田和吉田是其中两个，还有一个是大名鼎鼎的山根公利，想来老头也担心两个门外汉玩大发了，所以找了个能人来镇一镇场面。不过从分工来看安田朗的戏份还是最重的一个，对外宣传时一般都把安田朗的名字放在最前面，而且在动画完结 5 年后企画重开，在『电击 HOBBY MAGAZINE』上推出『BLACK OVERMAN'S OVER』的连载的时候也是由安田朗全权执笔的。机设这个职位对于安田朗而言说难很难，谁的第一次不难呢？说不难其实也挺简单的。没开过机器人，难道还没见过机器人打架吗？安田是这么多年的高达脑残粉，又与富野直接合作过一部『TURN A 高达』，当时在三癞子工作的时候身边就是土器手司、逢坂浩司等一群作画名手，说没偷师过几招根本没人信。再说 CAPCOM 这么些年来出过多少机器人题材的游戏都数不清，任设计总监的安田一定耳闻目染过不少，以他的画力单靠模仿就能画个七八分像，剩下那两三分就由山根公利来补上就是。但由于安田人在美利坚，确定设计稿的工作都是在越洋交流的状态下完成的，所以也没费太大的周折。『返乡战士』播出时安田都没机会看，等他 2003 年回国时，动画早就播完了，这次合作对于他来说并没有太强的实感，日后聊起的机会也不是很多。动画本身倒是部好作品，推荐没接触过的朋友都去看看。

安田回国前，CAPCOM 其实还发生了一件大事，那就是他的顶头上司，被其敬为“BOSS”的冈本吉起从公司辞职并自立门户 Game Republic。冈本为何要走本文不做讨论，冈本走后作为其最得力亲信的安田朗的去留问题变得一下子敏感了起来。格斗游戏的世界不知不觉间已经被 3D 技术所统治，残酷的现实就是安田朗的点阵绘绝技越来越没有市场了，反正过去几年他身居高位做些设定工作，已经很久没有在一线打拼过了，冈本的离职倒是给了他一个台阶下，也给了已近不惑之年的安田朗一个走出去再闯一闯的机会。在一家大公司终老退休固然不失为一个安逸的选择，但既然已经在动画界有所建树，也在异国他乡有过生活经历，再加上自己还年轻，大可以换一个更适合自己的容器，把握住再塑自己的机会。对安田来说还有很多想尝试却又一直没有机会尝试的事物在不远的前方等待，比方说漫画。



安田朗一直对漫画兴趣浓郁，03 年他从 CAPCOM 辞职之后干的第一件事就是找到为他出版初画集的角川书店，觅了一块风水宝地，在高达专刊『GUNDAM ACE』上画起『TURN A 高达 漫画版 月之风』的连载来。『GUNDAM



ACE』03 年才刚刚从不定期刊物转为月刊，版面充裕，而且这本杂志向来被视为高达名人堂人物发挥余热的“养老院”，安彦良和、美树本晴彦、北爪宏幸、福井晴敏、饭田马之介等人都在上面有过连载，作为大手画师的玩票之作来说是再合适不过的舞台了。安田开设的『月之风』描绘的是『TURN A 高达』的前传，有着原创剧情和原创角色，连载起来一点都没有压力，编到哪里是哪里，编不下去了就完结。果然漫画拖拖拉拉画了 4 年才凑齐了一卷单行本，索性就完结了。04 年冬天安田聊发少年狂去 Comiket 上凑了凑热闹，以 40 岁的年纪出版个人第一本同人志『ふゆまん』，算是玩票玩到家了。外界本以为安田对出本子这档子事来了兴致要连续出勤，却不料此后三年都没有再看到 AKIMAN 的身影，就在人们已经淡忘这一茬的时候，07 年冬天的 C73 上安田朗又推出了『ふゆまん 2』，教人感叹老师啊老师，真是估不到你啊！

画漫画和出同人本，对于逍遥自在地经营着有限公司 AKIMAN 的安田朗来说还只是玩票生活的一部分，05 年他又尝试了更多的领域，先是在『GUNDAM ACE』上开了个人专栏用来吹水，之后受幻冬社之邀为一本叫



『GIGA69』的漫画绘制了封面，干了一回他一直有点不屑的插画师的行当，同年还在一本叫『CONTINUE』的杂志上开设了一个四格漫画连载『樱田ふぁみりあ』，年底他在最古老的家用机游戏杂志『GEMAGA』上的插画专栏『あきまん堂』投入连载，他也正式确认了自己作为插画家的身份。这一连串走穴看着很热闹，其实论影响力和实际收益而言根本不值一提，安田当然很清楚自己的主战场还是在游戏和动画两方面，玩票归玩票，正儿八经的工作不能不接。进入 05 年下半年，这些正经的工作就陆续上马了，先是在 6 月发售的高达系列的 RPG 游戏『机动战士：新的黎明』里担当了人设，完成了人生中与高达的第二次际会；06 年 GONZO 和 SONY 拿出了『勇者物语』雄心勃勃的全平台置霸的企画，虽然最后 GONZO 投在剧场版动画里的巨额资金打了水漂，不过由老上司冈本吉起任制作人，安田朗担任人设的 PSP 游戏版『勇者物语 新的旅人』却在『FAMI 通』上得到了黄金殿堂的评价，是三部家用机游戏版本中表现最好的一个。

06 年安田朗也凭借年度热门剧目『反叛的鲁鲁修』一作回归了动画界，三癞子倒是没有忘记这位大先生，请他设计了一款机体 Nightmare，动画里出勤率还挺高的样子。以后几年里他偶尔会在一些动画里露个脸，比如 09 年风光无限的『化物语』，在新房昭之的名物产动画 ED 插画阵里有安田的名字（第 10 话）。同样是 09 年，正值高达系列诞生 30 周年纪念，三癞子搞了个 3DCG 的短片叫『Ring of Gundam』，当然也不会少了安田的份。不过他时隔多年再次担任动画人设还是在最近刚刚播出的动画版『迷你裙宇宙海贼』里得到了一个“动画版角色原案”的名分，该作改编自轻小说，原作的角色原案是插画师松本规之，动画版人设则是竹内浩志，安田朗的参与介于这两人之间，有点“夹心饼”的感觉，在动画版里一时看不出安田的画风也是很正常的。

天才的背面是中二

40 岁前已经收获了太多名和利的安田朗在 40 岁以后倒开始游戏人生，放浪形骸，过起了 20 岁时的闲适生活。

通过安田朗参与过的作品，人们对他的印象普遍是拥有力量感和美感完美结合的充满暴力美学的画风，是个画技精湛绝伦，同时也乐于提携后辈的德艺双馨的名画师。不过生活中的安田却是完全另外一副情形，首先他对互联网的迷恋程度可以说是笔者所见过的 60 后泡沫一代 ACG 名人中最深不可测的。据他本人透露他是 2ch 的资深住人，早在『TURN A 高达』播出之前他就开通了个人网站，把现场情况、制作感想、个人心情等等文字发布在网站上。后来有了 2ch，在他赴美出差的两年里，百无聊赖的安田就开始泡在 BBS 上看与他的作品相关的讨论串，根据网友的讨论内容在自己的网站上给出回应，后来干脆直接在 2ch 上发帖，时而言之凿凿，时而灌水荒版，完全不像一个德高望重的业界名家的样子，更像一个 30 多岁的普通工薪层大叔喝了点酒就开始管不住大脑了。自从博客兴起以后安田的 HP 站就慢慢荒废了，阵地转移到了博客上，他的一些私人照片、生活经历等等隐私经常会出现在博客上，在广大支持者眼中安田一直是一个很高调的人，后来就连他转行做工口漫画家，出版工口作品集『年刊少年あきまん』的事也在博客上大肆宣传，换做一般有名望的画师不是低调行事就是干脆换马甲上阵了。

网络上还流传过一件关于安田的逸闻，事件是这样的，2007 年一个新出道的偶像杏野春菜（『街霸』爱好者，曾经在电视节目上 COS 过春丽）在自己的博客上进行了一次颇为脑残的『街霸 2』SFC 卡带的“耐久实验”，实验方式是把卡带放进冰箱冷冻室 5 小时，然后再放进烤炉，最后用水泥板砸，看看到底会不会坏。小妹妹的本意只是为了哗众取宠，没想到招来了很多游戏玩家的攻击，就连作为『街霸 2』人设的安田老师也在自己的博客上撰文表示批评，结果被媒体大肆炒作了一番，杏野小妹妹最后哭着向安田朗道歉才解决了这一事端。想来这种小事只是偶像茶余饭后博大众一笑的余兴节目，但遇到一进入二次元世界就性情大变，火力全开的安田朗，小妹妹也只能自认倒霉。有时候天才和中二还真的只有一线之差，回想当年安田向冈本索要一天工钱坐车回家的情景，你又怎么能说这就不是中二到极点的一种表现呢？▲

C81 同人游戏作品扫雷专题

感觉 C80 的余温尚未褪去，C81 就悄悄来临了，夏与冬两场 CM 的短短相隔，未免让包括笔者在内的很多资源党有点不知所措，笔者电脑里至今还保存着一堆未开封的 C80 资源，无奈只能拼命清理硬盘来迎接 C81 的资源大潮。不过这次的同人游戏比起 C80 的热闹非凡，算是相对很安静的一次，本来冬季 CM 的同人游戏相比夏季就要偏少（很多 11 区的作者都有冬眠的习惯，只参加夏 CM 的也有不少），再加上这次资源放流的速度缓慢，数量也非常少。未免让人感觉有些冷清，不过目前为止放出的同人游戏资源少归少，却不乏真正优秀的同人游戏大作，那么接下来就让我们看一下，本次 C81 上都有哪些值得尝试的同人游戏作品吧！

■文 / 水雨月☆冰璃（蓝天使制作组创始人、管理者）
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 /ASKI

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『⑨ +mare』
作者：海猫氢弹库　提供：海猫氢弹库
http://hi.baidu.com/lowlightk


P5

※话题性同人游戏作品重点评测

妖々剣戟夢想

游戏容量：700M 硬盘空间
制作团体：あんかけスパ

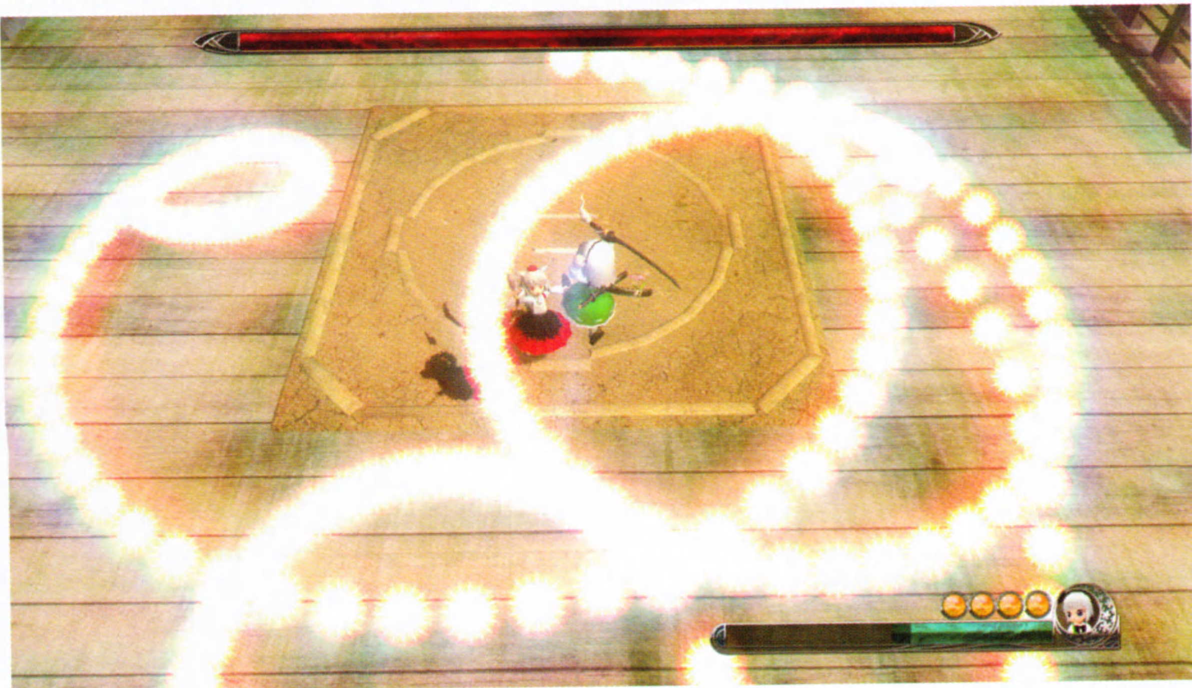
在之前的 CM 上曾经出过 N 个体验版本的 3D ACT 游戏『妖々剣戟夢想』终于在本次 C81 上公布了游戏的正式版，本游戏是东方 PROJECT 的二次同人创作，以魂魄妖梦作为本作的主角，相信只要是之前曾经玩过体验版的玩家，都应该会对本作出色的 3D 画面表现印象深刻，特别是在多光源、HDR、影子描绘、水面表现等等很多方面，都展现出了完全不输给商业游戏大作的强大画面，即使把它说成是目前为止 11 区同人游戏里技术上的最强作也并不为过。

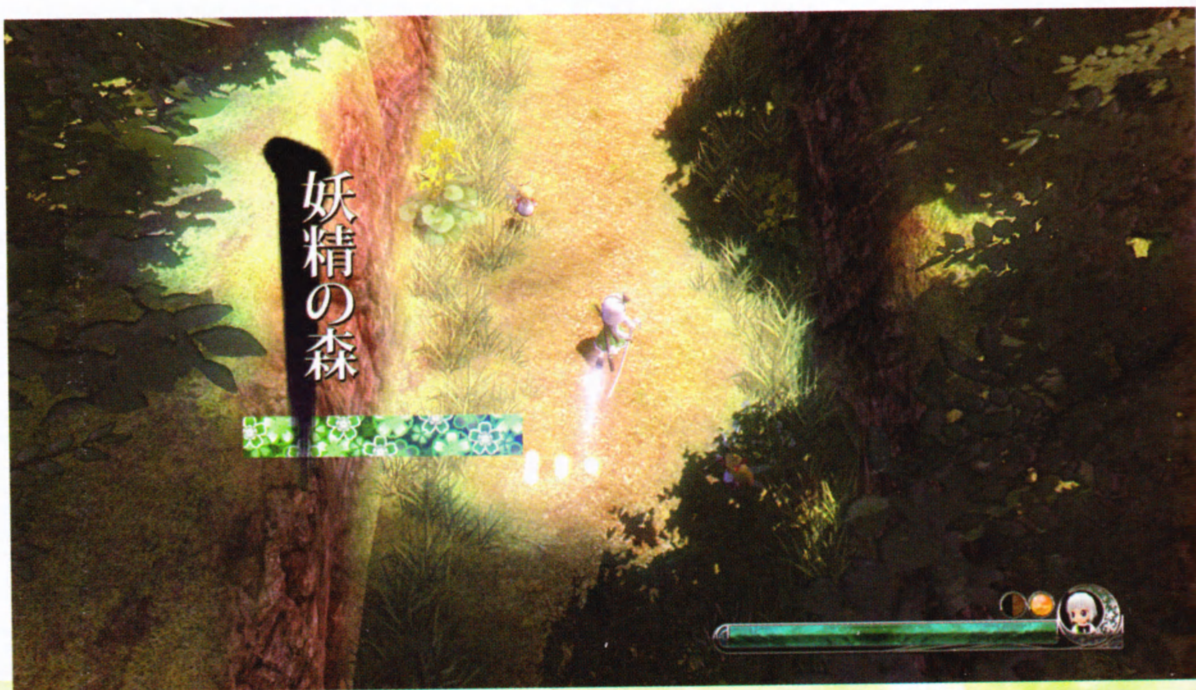
由于是同人游戏，本游戏的战斗模式主要借鉴了 FALCOM 知名游戏『伊苏』系列的系统，不过其强大的技术表现和超华丽的画面，即使是 FALCOM 的『伊苏』系列也都要为之汗颜，由此也可以看出，11 区的同人游戏制作水平近两年来无论是在游戏性还是在制作技术上，都有了一个非常大的进步和飞跃，这大概也是因为有越来越多的专业级制作人，因为爱而纷纷加入了同人游戏创作领域吧。有了这些有才华的制作人，11 区同人游戏的进步也是必然，而现在的天朝同人游戏与日本的同人游戏相比，依然有着非常大的差距，所以我们国内的同人（独立 / 原创）游戏制作者们也需要加油了。

说到『妖々剣戟夢想』的制作组あんかけスパ，这还真的只是一个新生的 11 区同人游戏制作组，『妖々剣戟夢想』是他们制作并公布的第一款游戏作品，所以他们也并没有什么内幕和趣闻可曝，不过进入同人游戏圈的第一作就制作得如此专业和强大，这个团体的制作人所具有的强大实力让人眼前一亮，是否是专业领域的制作人还不得而知，但是其才华和能力却是不容置疑的。从目前的状况来看，这个团体也并非那种仅仅制作一作就会消失掉的制作组，他们似乎是想在同人游戏领域中一直发展下去，并且未来有继续做同人游戏的打算。而这也让笔者对这个强大的团体充满了期待，第一作的素质便如此优秀，相信将来的续作一定能给所有人带来更大的惊喜。

游戏系统方面，『妖々剣戟夢想』可以带给所有玩家华丽爽快的游戏体验，本作主要注重的要素其实就是战斗和跳跃两个部分，战斗则分为杂兵战和 BOSS 战，杂兵战的爽快程度笔者不必再多说，而 BOSS 战部分除了注重爽快感之外，战斗的华丽度也做的非常到位。制作组在赋予每位 BOSS 独一无二的攻击方式的同时，也在尽力还原东方原作中的华丽弹幕攻击。而在最终与西行寺幽幽子的战斗中，更是很不错地还原了『东方妖妖梦』中最终战的经典场面，而且无论在哪个关卡，哪场 BOSS 战，3D 画面的表现都极其华丽。当然除了战斗以外，跳跃要素也是本游戏系统的一个重要组成部分，在游戏的每个关卡中，都有要考验玩家跳跃技巧的场景部分，也因此有的玩家称本作为『妖々跳跳夢想』。不过相信玩家体验过游戏之后就会知道，本作无论是战斗部分还是跳跃部分，难度都不是很高，关卡的设置很仔细，绝对没有故意刁难玩家的部分。而合理顺手的操作设计，使得游戏人物很容易操控，这也很大程度上降低了战斗和跳跃的难度。对于相对精通动作游戏的玩家而言，在本作中即使选择了高难度，也会感觉很容易，整个游戏就是一个享受的过程。如果你是抱着想要玩到『伊苏』系列难度级别的动作游戏的心态去玩本作的话，那你真有可能会失望，因为这个作品的设计没有任何方面是在刁难玩家，整个游戏流程都是非常简单的。只要相对认真地去玩，全破所有关卡其实是一件很简单的事情。

如果你的电脑配置足够强劲的话，笔者建议你一定要特效全开来玩游戏，特效全开之后，相信游戏的画面一定会让你发出惊叹的，这已经完全不是同人游戏水准的画面了。另外在本作刚刚发布的时候，网络上曾经流传着一种‘只有日文版系统才可以 60 帧满帧运行游戏，中文系统的 FPS 只能在 10-20 帧左右’的说法，为此笔者特意进行过实际的测试，在此澄清：此种说法完全是错误的，根本不符合实际情况。游戏的实际帧数和当前系统所使用的语系是没有任何关系的，只看你的 CPU 和显卡配置是否强劲。所以如果你的 PC 配置够强劲的话，就能够体验到最棒的游戏效果。





妖々剣戟夢想 取扱説明書

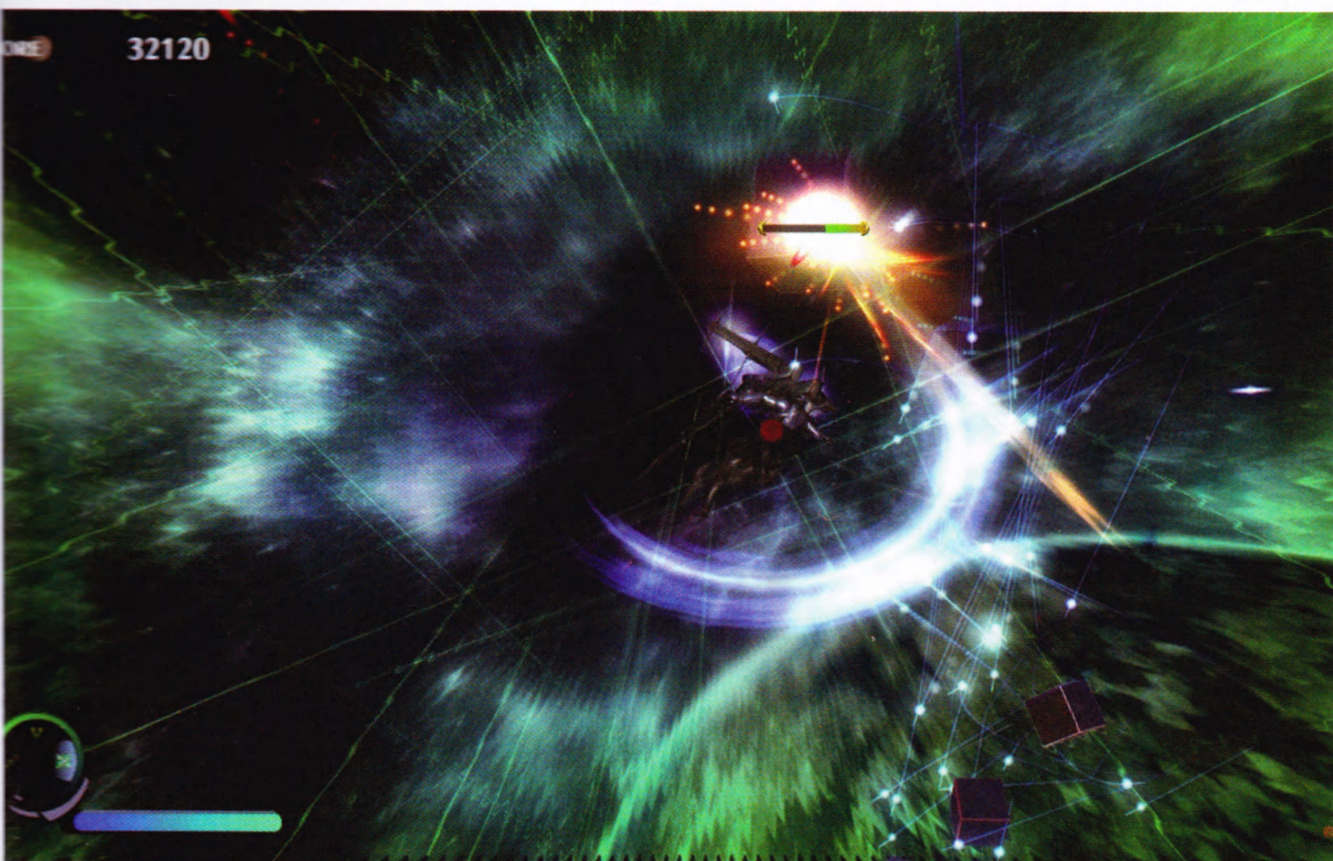
2011 あんかけスパ

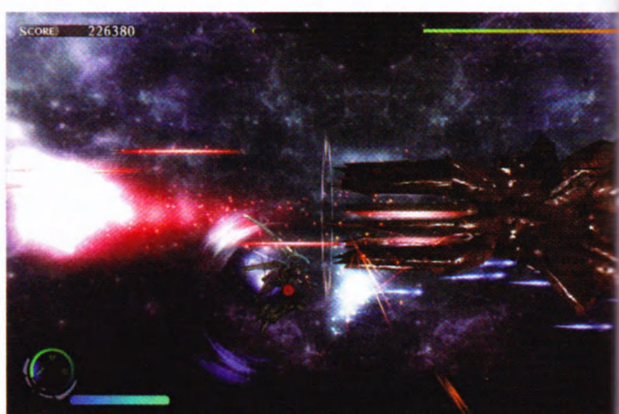
游戏综合评测：

早在 C81 之前，制作组就放出了『妖々剣戟夢想』完成版的预告宣传动画，宣传动画中精致华丽的游戏画面也一度引起了不小的轰动。最终实际游戏发布后，其优秀的素质果然没有让期待它的人失望，在 3D 技术运用方面，本作甚至比很多商业游戏还要强大。而在系统方面，虽然有所借鉴『伊苏』系列的系统，但是游戏自身也做出了自己独有的爽快感。至于音乐方面更不必多说，虽然全部是 ARRANGE 东方系列的曲子，但是做的非常出色，每首曲子都百听不厌，单拿出来欣赏也会觉得很好听。作为一款同人游戏，『妖々剣戟夢想』绝对是一款近年来不可多得的佳作，绝对不容错过哦。而且这款游戏用顶尖的 3D 技术，完美地还原了神主那个华美壮观的幻想乡世界，绝对是 3D ACT 爱好者和东方系列爱好者们不可错过的一款同人游戏作品，在此推荐给大家。大家在体验本作所带来的爽快和华丽体验的同时，也可以期待这个制作组的第二款游戏作品了，本作优秀的素质值得我们相信，あんかけスパ这个新生同人游戏制作团体，未来一定会带给我们更为华丽出色的同人游戏大作。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方占星祭 ~ 秋冬卷 ~』
作者：obiwan 出品：萌姬联盟 提供：obiwan
http://www.oymoe.com







ASTEBREED

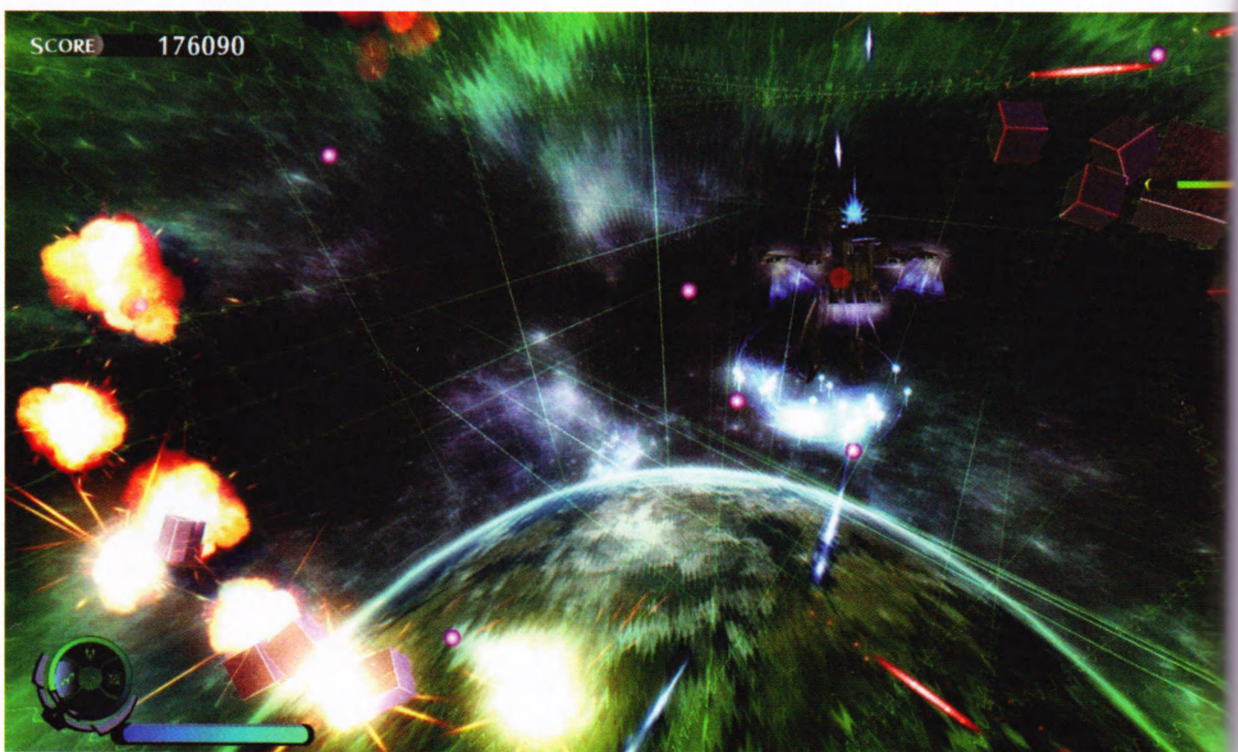
游戏容量：约 50MB
制作团体：Edelweiss

制作组えーでるわいす（Edelweiss），相信通过笔者以往的多次介绍，大家都应该已经比较熟悉了，这个团体所制作的同人游戏，也相对广泛地为国人所熟知（以『ETHER VIPER－苍空之雾』为国人最为熟悉的代表作），其原因是因为他们每一作的制作质量都非常高，而在夏季的 C80 上公布了『花咲か妖精フリージア』的正式版之后，本次冬季的 C81，他们带来了最新作『ASTEBREED』。

按照作品序号来讲，这次公布的作品是えーでるわいす制作的第四个同人游戏作品，从各种意义上来讲都是完全的新作，毕竟现在距离『花咲か妖精フリージア』这个作品正式开发完成，也不过只有短短的几个月时间，在如此短的时间内，想制作出一个完成度较高的新作几乎是不可能的。不过这次 Edelweiss 还是让各位玩家见识到了他们的开发效率，今年冬季的 C81，在公布完旧作和音乐 CD 的参展计划以后，在 C81 进行的时候，又临时追加了新作试作版的参展计划。

说句题外话，貌似有消息说这次的 C81 上，Edelweiss 的制作人带着萌妹子一起现身于 C81 会场，闪瞎了不少死宅的双眼。这件事情告诉我们游戏制作者也是需要妹子的，而且有妹子之后制作游戏会更有效率。

在『花咲か妖精フリージア』的制作阶段，制作者曾经公开募集过 CV，然后因为『花咲か妖精フリージア』这个游戏里的角色几乎全是女孩子，所以你懂的……找妹子就是轻而易举的事情了（口胡），当然玩笑归玩笑，『ASTEBREED』这个作品本身是非常值得期待的，Edelweiss 的制作人也是一个会在游戏细节、玩法和各方面素质上较真的好作者，



这样坚持完美主义的优秀制作者们，往往能够制作出非常精彩的游戏作品。那么就让我们拭目以待，看看这个游戏的最终形态会进化成什么样子吧。

游戏综合评测：

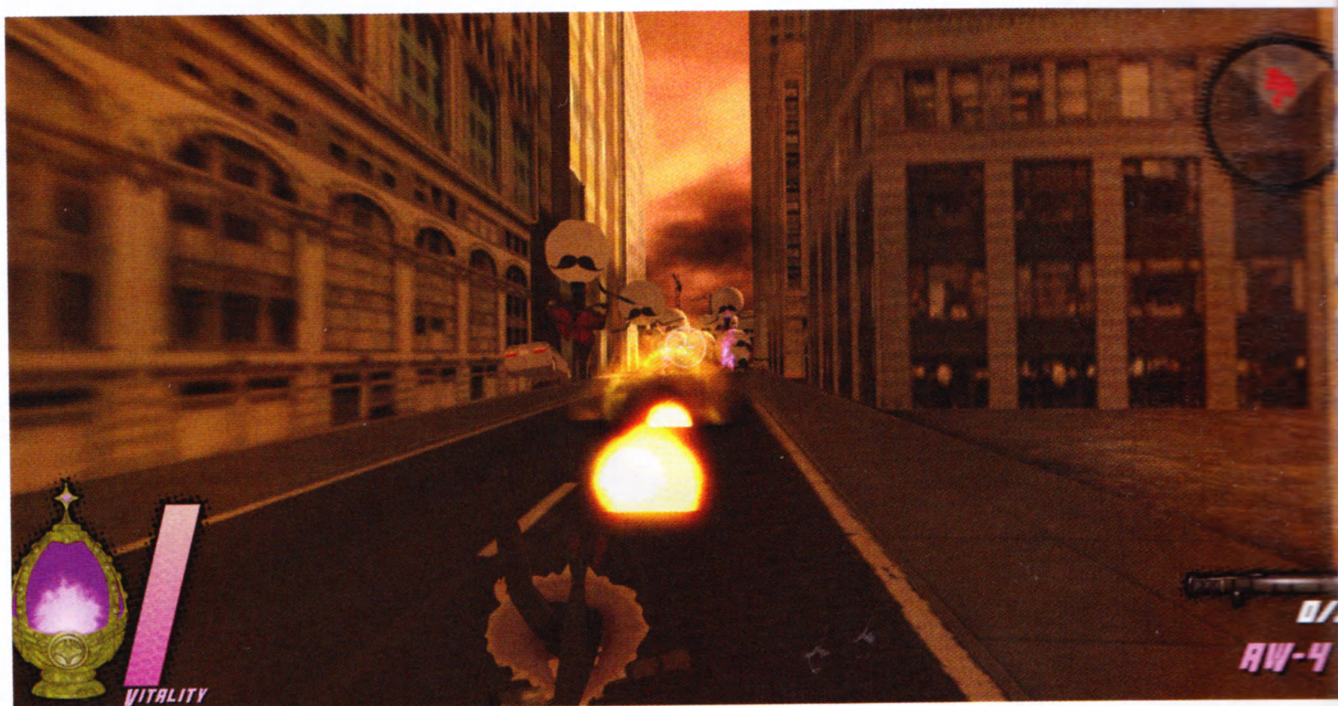
『ASTEBREED』的游戏类型是 STG，机体的攻击方式和『ETHER VIPER』相近，并且加入了近身战的攻击方式，也带有了一定的动作游戏要素。这可以算作制作组在制作完动作游戏之后的一次回归和整体进化，虽然只经过了短短半年时间，但是本次制作组发布的 C81 试做版所展现出的华丽画面，已经非常让人惊叹。本作很多方面都有着当年『ETHER VIPER－苍空之雾』的影子，当然这个也是可以理解的，毕竟当年这个游戏是制作组获得很大成功的一作，所以这次也希望能够制作出一款超越当年『ETHER VIPER』的全新作品。而从实际游戏画面和系统上来看，虽然只是一个很短小的体验版本，但是游戏的各方面已经明显比以前的『ETHER VIPER』要成熟许多，而且在『花咲か妖精フリージア』中首次尝试为各个角色加入语音之后，这次的新作『ASTEBREED』也加入了 CV，由于 CV 的演绎，使得这个游戏变得更加的生动。当然目前官方除了几张游戏画面的截图以外，几乎还没有公布这个游戏的其他任何资料，可见本作目前的完成度还很低，依然在很初期的开发阶段，要是想等到完整版，恐怕也需要很长的时间。不过无论怎样，这都是一款非常值得我们去期待的作品，相信将来在各届 CM 上，制作组也会陆续发布游戏的后续版本，我们不妨来一起期待。

HomuraCombat

游戏容量：500MB
制作团体：OHBA 堂







11 区老牌同人游戏制作团体 OHBA 堂在沉寂了好几年之后，终于在本次的 C81 上公布了他们的新作，一个以魔法少女小圆作为题材的二次同人游戏『HomuraCombat』。

从这个游戏的名字就可以看出，这部游戏采用晓美焰这个角色作为游戏的主角，由此可见制作组对于这个角色的偏爱。在游戏类型方面，本作算是一款 3D 射击类的游戏作品，以第三人称视角的方式进行。游戏中，主角虽然有多种武器可以选择，但是所有武器均为远程攻击，没有近身搏杀的攻击方式，所以本作不能算作是动作类游戏，只能归在射击游戏的范围内。OHBADO 以前曾经有着多年的 STG 游戏开发经验，其之前所开发的游戏类型几乎全部和 STG 有关，但是却基本上没有其他类型游戏的开发经验。

说起 OHBADO 这个制作团体的历史，也算是代表了日本同人游戏发展历史了，这个团体从日本三大同人奇迹之前就已经存在了，而且一直坚持到现在，不过虽然历经了数十载的风风雨雨，成员结构却没有发生多大的变化。而且因为组内成员都在游戏公司任职，所以也注定 OHBADO 在游戏开发方面的技术能力绝对要高民间制作组一个层次。不过一个因为单纯的爱好而建立的团队能够数年如一日地这么坚持下来真心不容易，想必当年那些满腔热血的年轻制作人，现在也都已经人到中年，但是伴随着年龄的增长，当年的那份爱和信念并没有消失掉，这已经是非常难能可贵的事情了。由此可见日本的宅们在自己真正喜爱的事物上所付出的坚持和耐心，是非常让人敬佩的。

在 OHBA 堂这个制作组建立初期，他们的目标其实是制作出完全原创的同人游戏作品，之后在发布了原创作品之后，他们意识到有原作基础的二次同人创作相对更容易积累人气，而制作组的人气积累也是非常必要的，所以才开始了二次同人游戏作品的开发。早在新世纪到来之前，他们就已经靠着一款完全原创的同人 STG 一跃成为当时的同人游戏大手社团，那个游戏不知道现在还有没有玩家有印象，就是在当时非常著名的『天使ノ軌跡』系列（这个作品的第一作早年在国内的下载站中也随处可见，不过国内当时的译名是『天使雷电』)，在当年东方 PROJECT 创造的同人奇迹还没有出现的年代，这种游戏类型还是非常新颖的。而 OHBADO 当年的 STG 作品所创造的新颖游戏方式，直到现在也在被很多制作横版 STG 的制作组们借鉴着（比如橙汁早期的作品中，就可以明显看出 OHBADO 作品的一些影子）。当然在成立之初，OHBA 堂除了制作原创同人 STG 以外，还会制作一些练手性质的二次同人 STG，当时他们有创作过当年大热的『传颂之物』的二次同人 STG（『とびトウカ with トウカ無双剣』)。到了最近几年，他们的作品主要是以一作原创同人一作二次同人创作这样的标准来进行开发的。OHBADO 先是以大热的东方 PROJECT 为基础进行二次创作，制作了『東方幻想連鎖 －東方ファンタズマゴリア－』这个素质不凡的东方二次同人游戏。之后就是在 C75 上发表了原创同人游戏『あけぶれ』的完整版，这也是在本次『HomuraCombat』发布之前，OHBADO 制作的上一个作品，距离现在已经整整过去了三年，在这三年里 OHBADO 几乎一直处于销声匿迹的阶段，三年中几乎没有任何新消息公布，在 C80 的时候，他们的主页也还完全没有要更新的样子。所以当这个制作组在本次 C81 上公布了二次同人新作『HomuraCombat』时，相信不少对他们有所关注的老玩家都会很吃惊。







游戏综合评测：

优秀的系统、华丽的画面、绚丽的特效、动听的音乐、卓越的操作感，这些影响游戏素质的方方面面在 OHBADO 以往的制作的作品之中都做得非常到位。没错，是以往的作品，那么本作究竟素质如何呢？首先，从画面和 3D 技术的运用上，『HomuraCombat』丝毫不会逊色于之前提到的 C81 同人游戏『妖々剣戟夢想』，本作特效全开之后的游戏画面，也是异常华丽的。而且游戏中有建筑物毁坏的设计，玩家可以轻松地用自己的武器去摧毁一座高耸入云的大楼（当然也并不是所有的建筑物都可以被破坏），不得不承认这点上还是很爽快的，作为一款同人游戏作品能做到这种程度不容易。

当然，根据实际玩到本作的玩家的反馈来看，有不少玩家也觉得这个游戏是颗不折不扣的地雷，其实仔细想想，这个游戏也真的存在着不少缺点，在短时间体验游戏的关卡之后，玩家肯定会觉得游戏关卡很华丽、音乐听着也比较舒服、游戏整体玩起来也很爽快，但是当真正深入地玩下去之后，游戏的很多问题也就随即暴露出来了。首先，游戏中的场景虽然用了各种华丽的特效和技术，但是设计上还是相对单一，时间长了之后会觉得关卡比较单调；其次，一直由 OHBADO 的老搭档植木屋来负责的音乐，这次虽然听着也比较舒服，但是曲目太少了，长时间的游戏过程中，音乐也就总是那么几首在来回循环。而且这次的游戏是针对 N 卡开发，对 ATI 的显卡支持很差，因此也有很多玩家干脆就无法运行游戏。系统方面，游戏中虽然提供了很多武器，但是大多数武器的精准度都很可笑，基本上除了手枪以外的枪械都没什么大用，而且敌人的 AI 很弱并且存在着不小的问题，只要玩家跑出 AI 的射程范围，敌人就会乖乖站着让你打。3D 人物建模谈不上萌，但是看着还是比较顺眼的，不过有些动作的设计很古怪，比如当人物跳进水中的时候，那动作怎么一个古怪了得。而且在有桥的场景中，往桥的边缘行走的话，最终会卡在桥边，而卡在桥边的时候，人物动作竟然和在水中一致，这一幕比起人物在水中的那一幕，相信更会雷到广大的玩家。

而这游戏最为诡异的设计其实是：人物死亡以后是还可以跳跃的，不信各位玩家可以亲自进游戏死一次试试，看看一具尸体在屏幕中上下跳跃是什么样的感觉……平心而论，这一次的作品笔者感觉 OHBADO 制作的有些浮躁，很多细节没来得及仔细修正就匆忙把游戏推出了，以往他们的作品都是以高素质著称，但这一次的新作却相对有些让人失望。虽然在 3D 技术运用上，本作和『妖々剣戟夢想』是不相上下的，但是在游戏性和艺术价值的方面，『HomuraCombat』却远远不及后者。不知道 OHBADO 今后会不会针对本作推出补丁，现在的游戏虽然画面很华丽、玩起来很爽快，但是却不能称得上是一款优秀的作品。不过我相信对于各位玩家来说，一个作品最重要的并不在于它是否优秀，而在于你是否喜欢它。因此笔者还是相信本作会有不少玩家喜欢的，所以在此也将它推荐给各位读者。虽然说了这游戏这么多的缺点，但是当你实际玩起来的时候，你也许会发现它真的不错。而且『HomuraCombat』这个作品也是 OHBADO 难得一个没有语言环境限制的作品（可能是因为制作太匆忙了所以没来得及加限制？），以前他们的作品，非日本语环境的系统可是死活都无法运行游戏的，就连 APP 或 NT 之类的模拟都无效。他们之前的作品给笔者的感觉就是死活都不让海外玩家玩，以前除非有人能破解掉他们作品的主程序，去除掉语言环境限制，否则是基本不可能会有玩家能成功运行游戏的。所以，难得这作完全没有语言环境的限制，各位喜欢同人游戏的读者们都来尝试一下吧。





※ 同人游戏作品推荐

東方幻想魔録

游戏容量：约 700MB
制作团体：苺坊主

这个游戏是以东方二次同人创作为主要活动内容的同人游戏社团苺坊主制作的第二个作品，游型为标准的日式 RPG。

苺坊主是之前制作『东方苍神缘起』的同人团体，想必在很多东方爱好者眼里，这个团体也并不陌生，毕竟『东方苍神缘起』也是一个素质非常高的优秀东方二次同人 RPG，耐玩性极高，相信很多喜欢东方的玩家都在那个作品中浪费过不少人参。

此次游戏在国内的发布，很多地方都把制作团体标注成了苺坊主和 AQUA STYLE，给人一种这个游戏是由两个团体联合制作的感觉，但是实际上这个游戏只是苺坊主这个团体独立开发完成的，要是硬说有什么关系的话，也只是本次 C81 上苺坊主和 AQUA STYLE 的摊位在一起而已，因此也可以把这两个团体看成是一对基友……

本作的故事以神秘的神隐异变作为开端，玩家在游戏中需要对抗想要侵占幻想乡的魔界三天王，并率领众多的可爱少女角色在三片大陆上展开精彩的冒险，游戏的系统里加入了『浪漫沙加 3』的技能升级系统，这个优秀的系统也成为了本次游戏的最大亮点之一。战斗部分在本作中的进化尤为明显，相比前作战斗时那简陋的画面，本作在战斗的时候已经明显可以感受到华丽刺激的爽快感了，而担当本次『東方幻想魔録』人设的是已经大红大紫的 POP。POP 想必不用笔者再去多说，于是因为他的加盟，『東方幻想魔録』这个 RPG 里也随处可见各种超萌小 LOLI。

当然说到游戏的缺点，也还是有一些的，比如游戏虽然大幅提升了分辨率，但是全屏运行游戏的时候依然马赛克很严重，和没提升分辨率几乎没有区别，游戏的音乐部分中规中矩，没有什么特别好听的旋律，但是也不至于让人厌烦。比起前作『东方苍神缘起』，本作的游戏难度有所下降，也更加容易上手，不过不用怀疑，本作依然非常浪费人参无误，想要接触本作的玩家，需要做好入坑的准备。

当然本作的素质是非常优秀的，推荐给各位喜欢东方和日式 RPG 游戏类型的玩家，这是一个很可爱、让人看一眼就能萌上的好作品哦~

みらくる☆パーティー -不思議の幻想郷 2-

游戏容量：约 2GB（我的天……）
制作团体：AQUA STYLE











经历了正统的第一作和 N 个资料片外传性质的作品之后，超级大坑『不思議の幻想郷』的第二作终于在本次的 C81 上正式发表了，和第一作一样，本作的游戏类型依然为迷宫探索型 RPG，还是那个风来西林式的系统，上一作还没被虐够的玩家，这一作可以继续被虐了。游戏的制作团体为 AQUA STYLE，『不思議の幻想郷 2』就是他们这次的新作。AQUA STYLE 这个团体从以前的『东方奇闘剧』系列开始，他们的作品就被广大的东方众所熟知，一直到最近的『不思議の幻想郷』系列，也都是东方众很熟悉的优秀作品。

和前作相比，本作在各方面都有了巨大的进步，在实际玩到本作的游戏之后，笔者完全被华丽的画面惊艳了，首先是游戏分辨率的提升，还有画面演出的强化，本作在画面演出的水平和华丽程度上，已经完全超出了同人游戏的范畴，采用标准 GALGAME 演出方式的过场非常的精美华丽。而且和当年的第一作一样，本次的第二作也依然拥有超华丽的片头 CG 影像，加上本次的人物加入了语音，虽然 CV 听起来还有些稚嫩，但是不可否认都是萌妹子的声音，非常的好听。音乐和游戏系统方面维持了这个系列一贯的风格，不再多说。『不思議の幻想郷』系列的游戏素质和耐玩度向来都比较高，当然仅限于能够适应它的系统的玩家，如果不适应这种游戏模式的话，大概会被虐的比较惨。不过这次的新作貌似可以用 SL 大法玩了（直接关闭游戏不会判定失败）？如果真是这样，





那么游戏的整体难度还是有所降低的。

作为一款东方二次同人 RPG，本作也是相当耗费人参的一个很优秀的作品，推荐给各位读者，有兴趣的话请一定要尝试下。另外玩游戏之前建议先去更新官方的升级补丁，游戏未出，补丁先行，『不思議の幻想郷』系列向来如此，也不知道是制作者偏爱这种后续给游戏加补丁的方式还是每一次新作都出的太仓促了，总之每一作虽然都很华丽很吸引人，但是 BUG 也都非常多，及时更新补丁可以避免很多能给你带来巨大打击的杯具(如坏档、中断后再开不能之类的大悲剧)。

当然即使是打了补丁，笔者建议各位玩家在玩这个游戏的时候还是要养成定期备份自己存档的习惯，因为只要稍微不小心，你的存档就有可能损坏……此外官方也会通过补丁追加新的线路、迷宫和结局这些要素，所以在玩这个游戏的时候，把游戏版本更新到最新确实是最好的选择。



「お金」は「買い物」をするとき、必要になるものです。





彼岸花の咲く夜に 第二夜 黄金夢想曲 CROSS

游戏容量：约 2GB
制作团体：07th-expansion



历经夏季 C80 的各种打击之后，今年冬季我们的龙骑士 07 老师再次卖萌奋起，一口气公布了『彼岸花の咲く夜に 第二夜』和『黄金夢想曲 CROSS』两个新作，而且同时预约的话，还可以获得一个『うみねこのなく頃に 羽』的特典游戏作品和其他特典，看来这次龙骑士 07 老师为了再一次挽回玩家们失落的心，真是下了不少功夫啊，当然能不能成功这是后话。不过龙骑士 07 那强大的战斗力真的是表露无遗了，仅仅半年的时间，就制作出了这么多的作品，如此高产的作者，想必也只有龙 7 老师一个了。由于 C80 的不给力，龙 7 老师先是向玩家发泄了一肚子火气(诅咒不从正规途径获得彼岸花游戏的玩家)，之后，又销声匿迹了几个月，不更新任何的新日志，就像是自己的游戏没卖好，挨喷了之后在向玩家闹脾气一样。之后在 10 月，龙骑士 07 正式公布了要关闭官网 BBS 的消息，理由是先前官网的 BBS 是由组内的 BT 进行管理的，但是在 BT 去世后，没有其他人能够胜任官网 BBS 的管理工作，导致官网 BBS 混乱不堪，所以龙骑士 07 经过慎重的考虑之后，做出了一个很艰难的决定，在 2011 年 11 月 15 日正式关闭官网 BBS。当然明眼人都能看出关闭 BBS 的行为和 BT 去世是基本没什么关系的，因为要有关系的话，BBS 早就应该关了，BT 在 09 年去世，当时龙骑士 07 缅怀过自己的这位友人，之后在 BBS 上搞起了海猫角色的人气投票活动，在彼岸花快要发布前又第一时间开放了彼岸花的讨论版，从之前的种种迹象来看，BBS 丝毫没有任何要关闭的迹象。所以一定是夏季的 C80 发生的各种事情给了龙骑士 07 不小的打击，所以他才临时做出了这样一个艰难的决定。

这些事情从 07 官网的更新来看，也能看出不少的迹象。从夏季 CM 结束，龙骑士 07 发表了诅咒通过非正规方式获取游戏的玩家那篇日记之后，在 11 月 15 日官网 BBS 关闭之前，龙骑士 07 都再也没有更新过一篇日志，甚至连 C81 的贩卖内容都不敢公布，只是公布了 C81 当选的消息，然后说发布物之后公布。然而在 11 月 16 号，官网 BBS 关闭的第二天，龙骑士 07 就公布了 C81 的新作情报，并且再一次开始频繁更新日志，而且和以前相比，这之后的日志每一篇都是在故意卖萌。

说完了 07 本身的趣事，也来谈谈这次 C81 的新作本身，『黄金夢想曲 CROSS』其实就是去年 C79 的时候公布的『黄金夢想曲』的资料片，相当于是一个很大的补丁，追加了新的人物、CG 还有场景等新要素，当然比较坑爹的就是这个资料片运行的时候需要原作基础，不可脱离原作单独运行，也就是说想玩本作，要先入本体，后入资料篇。看来经历了海猫的坑爹烂尾事件之后，龙骑士 07 老师的经济头脑还是有所增长的。本次的特典游戏『うみねこのなく頃に 羽』，大概也是属于海猫的 FAN DISK 性质的作品，既然作为特典游戏发布，规模肯定也就不会很大，否则 07 早把它作为一个单独的作品拿出去卖了，究竟这作里有讲什么，各位读者有兴趣的还请自己去体会。

有一句话叫做瘦死的骆驼比马大，所以即使 07 老师再怎么被喷，C80 的时候再怎么不利，『彼岸花の咲く夜に 第二夜』这个作品还是会有很多 11 区和国内的玩家在关注，而且相比长篇，这次的短篇物语，龙骑士 07 的把握明显要好很多。相比龙骑士 07 两个长篇(海猫和寒蝉)的双双烂尾，这次的彼岸花中的短篇物语还是很精彩的，写不了长篇的话，就一直坚持写这样的短篇也不错。不过龙骑士 07 却不打算这样写短篇，这次的『彼岸花』第一夜和第二夜，只是他在制作完海猫之后短暂休息调整的时候制作出的作品，而『彼岸花の咲く夜に』并非 WHEN THEY



CRY 系列的正统新作，据说在今年的 C82 上，WHEN THEY CRY 系列的正统新作就会透露，那么这个新作将会是什么？是否还和以往的作品一样，跳脱不出寒蝉和海猫的套路呢？从官方之前的一系列动作来看，龙骑士 07 老师并没有真正服气，大概现在也是在酝酿着真正意义上的下一个长篇作品吧。那么龙骑士 07 老师是否能创造出新的热潮，是否已经黔驴技穷，就让我们在下次的新作中见分晓吧。

MELTY BLOOD Actress Again Current Code ver1.07

游戏容量：约 2GB
制作团体：TYPEMOON

距离上次的 MBAC 很多年之后，TYPEMOON 正式推出了 MBAC 的新作 MBAACC（名字加长的好奇怪……）。这也算是 MELTY BLOOD 十周年官方发布的一个纪念作品，这个格斗游戏想必笔者不必再多说，大家也一定都会自己去尝试。这次的新作华丽度有很大程度的提升，手感也依然优秀。唯一有点美中不足的是时隔多年的新作，游戏画面的分辨率依然是 640 X 480，高分辨率反而马赛克更多，而且人物身上的马赛克依然存在着。所以说这次的新作既可以说成是有诚意，也可以说成是没诚意。如果分辨率能提升一些的话，这个作品就相当完美了。

MBAC 算是 2D 格斗游戏里面顶级的作品了，这次的新作也依然优秀，同样推荐给各位读者。















朝からずっしり★ミルクポットSPECIAL～街中で隠れセンズリに夢中になっちゃうふたなりっ娘スニーキングアクションゲーム～

游戏容量：约 1GB
制作团体：みさくらなんこつハースニール

有同名动画的游戏作品，游戏类型为ACT，主角是双性人，因为打飞机而招惹到了被群殴的命运，所以在这个游戏里你要做的事情就是逃跑，嗯……虽然据说同名动画很不错，但是这个ACT游戏难度却是非常高的，首先主角的奔跑速度很慢，其次一旦被人发现以后就基本玩完了，再次躲避用的垃圾桶有的时候能进有的时候不能进。最后，主角还有饥饿度的设定，不要以为躲起来就没事了，躲起来不吃东西的话照样过不了第一关……于是到目前为止，已经有不少的玩家被这游戏虐到了，然后卡在第一关大喊坑爹……所以有兴趣的玩家可以试试本作。

もっと！東方連珠遊戯弐

游戏容量：约 500MB
制作团体：コスプレ喫茶娘々

东方的二次同人游戏，游戏类型为PUZ，属于益智类的作品。不过コスプレ喫茶娘々这个制作组制作的作品总是让人难以产生太大的兴趣，不过不管怎样，本作的画风还算是非常不错的，值得大家尝试一下。

でんじゃらす☆すわこちゃん

游戏容量：约 200MB
制作团体：UTG Software

这个作品是由UTG Software制作的东方二次同人游戏，游戏类型为弹幕ACT，因为过激到有些虐人的弹幕设计，这个制作组制作的弹幕游戏其实也是比较有名气的，所以各位爱好弹幕游戏的触手们可以尝试一下。弹幕初心者要玩本作记得做好被虐的准备。

ミョンムソー

游戏容量：约 50MB
制作团体：ZWEi

一个以魂魄妖梦作为主角的剣戟ACT游戏作品，游戏体积超级袖珍。说起来本次C81提起剣戟和妖梦，大家都会不约而同的想起『妖々剣戟夢想』这款同人游戏大作，不过本作和『妖々剣戟夢想』完全没有任何关系，只是一个小品级的动作游戏，游戏的招式和动作很僵硬，基本上体会不到此类游戏应该有的爽快感，此外动作招式也非常少，不过当作一个小品作玩玩还是很欢乐的。

幻想追憶夢～Lost Memory Regeneration

游戏容量：约 100MB
制作团体：奇津祢宫

比较正统的东方PROJECT二次同人游戏作品，本作也是相当纯正的STG，而且收录了比较多的东方角色，游戏本身制作的很精致，可以看出制作组的用心，本作中也同样可见超华丽的弹幕，整个游戏的设计上也比较符合标题的感觉，给人一种追忆过去的怀旧感，在此笔者也把这个作品推荐给喜欢东方的读者，这个作品还是比较不错的，值得你去尝试一下。

クロスオーバー

游戏容量：约 700MB
制作团体：私立さくらんぼ小学校

私立さくらんぼ小学校终于出了一个容量不坑爹的小作品了，本作大概是面向那些幼女控们的产物，游戏类型为动画型漫画，也就是说还是和GAL差不多的。画风很美值得尝试哦。

「そらねこ」ぼく、女の子になっちゃった―夜会編―

游戏容量：约 200MB
制作团体：来夢緑

体积很小但是制作的却很精致的ADV游戏作品，在这里推荐它是因为笔者很萌这游戏的画风，游戏的封面就已经把笔者萌到了，所以如果大家对这种画风也有爱的话，建议尝试。

芦屋探偵日誌 Ancient Aquifer

游戏容量：约 300MB
制作团体：われせんべい







第一眼看到这个游戏，你一定会以为它是一个推理或者解密类的 ADV 游戏吧？那么我告诉你，你错了！这个游戏其实是一个非常标准的纵版弹幕 STG 游戏，在游戏进行的过程中，笔者一直在想的一件事情就是，这年头当侦探也真辛苦，不会玩弹幕都不行了，就连找凶手破案都要先和对方进行一番华丽的弹幕对战了。这个坏掉的世界果然弹幕已经无处不在了……

パカプラスマイナス

游戏容量：约 200MB
制作团体：PacoProject

不要怀疑，这个游戏就是 C80 上那个极其让世人销魂的草泥马系列的续作……嗯这年头连草泥马都能当上 GALGAME 的主角了，还有什么奇迹不能发生呢……总之各位要怀着平常心去玩这个游戏哦，相比 C80 上的那个叫草泥马 + 的前作，本次续作虽然表面上看上去很漂亮，但是实际玩起来可能依然会让你很无语很崩溃，不信你就试试。

DEAD END JUNCTION #2 Deadman's bullet

游戏容量：约 200MB
制作团体：773

这个游戏是笔者很推荐的一款 NVL 游戏作品，本次 C81 发布的作品是系列的第二篇，这个游戏无论画风还是演出，都很有特色，笔者觉得是一款不错的作品。

東方地鎮祭 – Quelling of lotus realm –

游戏容量：约 100MB
制作团体：しるふ．わーくす

东方的一款 TAB 类型的二次同人游戏，玩法类似大富翁，游戏中的人物超萌，而且游戏本身也很有意思。

アカとテケテケ零

游戏容量：约 200MB
制作团体：土塊

都市传说类型的 ADV 游戏作品，剧情以恐怖猎奇成为居多，而宣传画也非常吸引人，实际游戏的画面虽然没有宣传画这么出色，但是对于恐怖气氛的渲染还是做的很到位的，如果有读者对恐怖类游戏有爱，可以尝试一下这个作品。



拳闘少女有紀

游戏容量：约 300MB
制作团体：M-LAB.

这又是一个标题党游戏，只看标题的话，笔者以开始还以为它是格斗游戏，结果实际尝试了一下才发现这游戏原来是 NVL，本作也是一个对应特定人群的作品，因为作品中出现的都是浑身有着结实肌肉的少女们，所以只有喜爱这种题材，或者对这种风格有包容力的玩家，估计才能接受本作吧。

幻想小遊戯集

游戏容量：约 60MB
制作团体：すい～と．らぴーぬ

非常有爱的一个东方 PROJECT 二次同人小游戏合集，别看游戏容量很小，但是这个游戏的画面却很漂亮哦，在场景和人物的描绘上，也是让人爱不释手的风格，很萌的合集作品，推荐给喜爱东方的玩家。

闇夜に聞かせる歌 Overture

游戏容量：约 200MB
制作团体：Rising Star

这又是一个以恐怖惊悚作为故事题材的推理 ADV 游戏，虽然画面普通，但是看起来还是可以尝试一下的。

NonetConcerto

游戏容量：约 100MB
制作团体：PhotonSystem

非常可爱的动作 ACT 游戏作品，别看游戏容量小，但是它却是全 3D 的 ACT 游戏作品，当然这么小的容量虽然注定了它不会有很华丽的画面表现，但是整个游戏在玩起来之后，感觉还是十分有趣的。当然本游戏的缺点是完成度并不是很高，如果使用手柄的话会和鼠标发生冲突，所以进行游戏的时候需要拔下手柄。

Magic カボ☆チャンス

游戏容量：约 80MB
制作团体：Center Cherry

画风超棒的 ADV，正好是符合了笔者口味的作品，萝莉什么的最有爱了，在此也推荐给大家。

悠久のクロトバウル 秘湯露天風呂消失事件～湯けむりに消えた温泉の謎～

游戏容量：约 100MB
制作团体：Papillon Union

同样是画风方面强烈推荐的 ADV，本作在各方面的制作都很用心，可以看出来制作组想要长期将本作发展下去的计划，从各方面来看，本作今后都还会有续作，喜欢这个游戏的玩家不妨尝试一下。

× 总结

终于写完了本次 C81 的扫雷，相比夏季的 CM，这次冬季的 CM 还真有点冷清，首先是同人游戏作品数量的偏少，其次是资源放出的缓慢，相信大家也都觉得这次的 C81 在一个十分平淡的过程中就度过了，并没有以往那样资源大战的强势～不过即使是这样，本次值得大家去尝试的优秀同人游戏作品也还是有一些的，今后的『二次元狂热』也会陆续收录这些优秀的同人游戏作品，大家不妨在这些优秀作品的陪伴中，耐心地等待今年夏季 CM 的到来吧。▲











失败者的堕落美

■文／安莲·月炎蓝 ■责编／秋叶 ■美编／晗酱

十月异色番『UN-GO』



整个2011年日本动画界留给人们最深的印象就是原创动画的久违崛起，冬番、春番、夏番均有掀起轰动效应的原创佳作出现，理所当然，新番数量集中的秋番中的原创动画自是让观众们期待不已。无论从宣传造势还是Staff阵容来说，一脸大片相的『罪恶王冠』都吸引了最多的目光，人们深信这部动画能将2011年原创动画的猛烈势头捍卫得有始有终，不料它身上背负的热烈期望最终却收获了一个虎头蛇尾，不过“大片”终究是“大片”，即使它烂成一坨稀泥依然能吸引人们出于各式各样的理由对它关注到底——冲着男人，冲着女人，冲着音乐，或是仅仅只是冲着能边看边骂的快感。与此同时，同为noitaminA档的另一部原创动画『UN-GO』却显得悄无声息。

提及『UN-GO』，很多人第一反应或许是“什么？那个第一话的推理结果我用膝盖都能猜出来的蠢片子？”，近年的推理动画姑且不说人人都是不老妖怪的柯南剧组，光是最近BONES自己那部“推理”动画『GOSICK』就反响微妙，最终只让人记住了滚地板的金发萝莉悠木碧，再没有谁对推理认真（当然我们可以把责任推到樱庭一树身上）。『UN-GO』此番看似是再度出手推理作，甚至还带着“腐”的嫌疑，甚至第一话就泼了本来就不甚期待的观众们一桶冷水——然而这一切都是假象，『UN-GO』即非单纯的推理动画又无意卖腐为主，它交出的是一份截然不同超乎想象的答卷。

原创？Original

『UN-GO』原创动画的身份实际要打个引号。但若是归为改编作品则依然需要打个引号。实际一言以蔽之，魔改到这个地步，真不好意思说它不是原创。

能坚持到最后的观众有不少都是冲着『UN-GO』的制作阵容而去的，监督水岛精二把他在『高达OO』里未能贯彻的理念带到『UN-GO』里继续希望大家“互相理解”，脚本“会川升”还多少带着『天保異聞 妖奇士』壮志未酬的伤感。NARASAKI的音乐算不上多惊天动地但绝对让每一个看完的人印象深刻，更无论放眼整个十月亦可言高质量的OP、ED，pako加高河ゆん的人设也足够特别——然而很遗憾，本片从头至尾就洋溢着一种红不起来的陪跑冷番气质。其原作『安吾捕物帳』作者坂口安吾的名字，并未给『UN-GO』增加多少的人气，反倒是平添和无赖派文学一脉相承的萧瑟感。当然比起更默默无闻的十月原创番『神之谜题』，『UN-GO』起码是凭借后期的发力让人们惊艳了一把，不过其慢热依然令其成为了2011年十月的一枚遗珠，大部分人发现原来自己押错宝的时候，已经不知不觉到了2012年。

『UN-GO』的原作是日本赫赫有名的文人坂口安吾，如果关注冷门动画的人应该对09年为纪念太宰治诞辰100周年而企划的“堺雅人叔叔给你讲故事”——『青之文学』系列印象深刻。『青之文学』是基于日本许多文豪的著名文学作品编集而成的动画系列，其涉及的作者太宰治、芥川龙之介、夏目漱石、坂口安吾均是在日本文坛留下鲜明刻印的代表作家，『青之文学』从头至尾所有男主角的声优均由堺雅人担任——于是坂口安吾『盛开的樱花林下』那个五大三粗的强盗主角就有了纤纤弱弱违和到不行的书生嗓音。此番坂口安吾的名字再一次和动画扯上关系，虽说打得是『安吾捕物帳』的旗号，实际倒可视为是一场将坂口安吾核心思想集大成的动画作品，坂口安吾的观点和评论被见缝插针地安排在动画的角落，涉及作品不光是『安吾捕物帐』，更包括『不連続殺人事件』、『白痴』、『余はベンメイす』等著作的台词乃至角色，当然其理论支柱还是坂口安吾的代表评论文章『堕落论』。

『UN-GO』的故事大部分为原创，所以动画本身一直在强调『安吾捕物帐』只是这部架空现代背景作品的蓝本，似是而非的登场人物，被大刀阔斧修改的人物关系，以及被传承下来的中心思想。诚然，一如『青之文学』对其中部分著作的解读出现偏颇，『UN-GO』也可视为是一次对坂口安吾的浅层推广，它的理论运用是潜移默化的，不会让理科生觉得头疼，也不会让文科生觉得卖弄，更不会让大众觉得教条。当然其最终收效和被接受程度也是因人而异。『UN-GO』的主人公是『安吾捕物帖』的同名主角结城新十郎，因果在原作中对应的角色为花乃屋因果，只不过他是一名住在主角家旁边的剧作家；虎山泉为性转换的成果，其原型泉山虎之介是一名彪形大汉。海胜麟六对应小说中的胜海舟，是历史上的实际人物，德川幕府的遗臣，和动画中一样，胜海舟在小说里就是在家中坐着听取泉山虎之介的报告然后做出论断、最后论断再被新十郎推翻的角色。然而书中人物和动画中的对应关系却产生了有趣的对比，在书中结城新十郎是一名留洋归来，知识渊博视野开阔的偶像型侦探，被喻为“日本美男子”、“绅士侦探”，到了『UN-GO』却成了“败战侦探”（当然，依然还是受女人欢迎的），这一改动倒是让staff借新十郎之口顺风顺水地搞起了坂口安吾格言朗诵。





“人会堕落，通过灵魂暴露出自己内心的本质，渴求美丽的事物，喜欢奢侈和享乐，但同时人们也爱着‘正义’——和所有的‘恶’同时存在的‘正义’，我想要爱着人，想知道那份美丽，为此，我要揭露灵魂”——新十郎在整部作品结束后的这段独白便是这部看似荒诞的作品真正的核心。就此展开的故事情节、故事背景、人物关系、世界观设定，与原作就如同植根于同一处的两条平行线，张开了不同的枝条。





推理？Mystery

如果抱着看推理的心态去看『UN-GO』，十有八九会感到失望，然而当你舍弃了对推理的期望继续看下去，它最后倒也能给你一个抽丝剥茧而出的漂亮谜底。『UN-GO』的世界观背景被设定为日本刚刚经历了某场战争之后，这既可突出整部作品的反战思想，也能更方便地阐述坂口安吾的理论。尽管原作『安吾捕物帖』取材明治中叶还附带点明治维新时期后的风情画卷，但坂口安吾著名的『堕落论』正是发表于二战后。针对当时被指责为道德沦丧的日本战后世态，他提出了唯有堕落才有新生，为活下去必须堕落的观点，且受到当时年轻人们的共鸣和追捧。在『UN-GO』的第一话，主角新十郎便说出了『堕落论』中的“美丽之物就要以美丽之物的形态终结，那和我们无缘，因为我们一直都在堕落的途中”,就足以看出,作为蓝本的『安吾捕物帖』不过是挂着羊头卖狗肉。

『安吾捕物帖』在坂口安吾的作品中算不上亮眼，不过坂口安吾丰富的知识面以及他不流于世俗的个性倒得以一窥。本来一个文学作家所创造的推理小说在逻辑推理上实际也无法做过多期待，而『UN-GO』在故事发展上基本遵从了日本“捕物帐”这一特殊小说类型的质朴规则（包括每一话都会反复给所有登场人物加上名字和身份标识的字幕提示，很显气氛），但这也是『UN-GO』前几话的案件老让人提不起劲的原因。由于在二十世纪三、四十年代的日本，推理小说曾一度被日本政府视为敌国文学而禁止创作，“捕物帐”小说因此诞生，没有高科技的参与，没有现代化的仪器，没有系统化的案件处理，若说中医看病靠的是望闻问切，那日本捕物帐小说中侦探靠的就是眼耳口足，一切证据和蛛丝马迹全是通过侦探自己的调查、打听、追问获得，这一点被加上魔幻气息，便是因果这一角色的具



现——她可以向每个人提一个问题，且那个人必须说真话回答，不能拒绝。大部分人在看动画时对这个设定都不由得感叹判案怎能如此赖皮，然而实际最后因果问出的都不是区区一句“犯人是谁”就可以简单解决的问题。

这般大刀阔斧就如同里面角色突然的文艺发言，多少是带有些不伦不类，但作为动画这一载体，必须要发挥出其优势和特点，再加上其毕竟是商品要考虑市场和受众的现状，于是我们就看见了原作变成了这个带有些不思议气息，有着能从正太变御姐的因果、三无人工智能萌役萝莉佐佐风守和坚强果断大小姐海胜梨江百花环绕的典型“动画”故事，而恰恰是其“动画”气味最浓郁的后半程，带给了观众们最精彩的观影享受。

因果？Karma

『UN-GO』还有一个名为『因果论』的
传性质剧场版，主要用来交代主角和因果相遇，
以及最终话主角和梨江谈及的往事的始末，
以整部动画的第一个故事结城新十郎已经协
因果共同开始办案。其第一个案子『加納信
殺人事件』起得便是一个承上启下的作用，
论是从主角此刻抱有的思想还是故事的整体
构而言，都是全片的起（因），在最终话，新
郎和海胜麟六的一番交谈则把故事绕了一圈
到“果”，但同时新十郎和海胜麟六的关系，
十郎对事物的看法和坚持又重回了起点，形
一种因果循环。整部『UN-GO』一共由八个
子组成，其结构是采取 1-4 话交代登场人物，
第 5 话为第一次对思想核心的接近，第六话
进入主线，自此叙事结构忽然加速跳跃，高
不断一直冲刺至最终话，后半程无论对观众
情绪调动，叙事模式的配置还是故事本身情
的稳定都完成得颇为出色，就好象我们看见
个人忽然进入高速奔跑状态，但他并非是背
着中心越跑越远，而是因为向心力始终绕着
一个圆心做圆周运动。下列将做逐话分析。

加纳信实
杀人事件

本案取自『明治開化 安吾捕物帖 舞踏会殺人事件』，动画里的海胜梨江实际为在这篇故事里登场的角色，后来被冠上海胜女儿的身份就成为了『UN-GO』的常驻角色及男主角的人类后宫。第一话动画用短短几个分镜迅速地交代了男主角新十郎和因果成为搭档的始末，紧接着在 OP 后便直接突入案件。

可以说这样的第一话设置虽然情有可原但却是相当冒险的。猜想 Staff 之所以选择这起事件作为整部动画的第一个案子，其主要原因有二：一是可以由被杀死的加纳信实的身份和他被卷入的争议带出整部动画的时间为日本经历战争后不久，整体处于一种混沌和某种程度的无秩序之中的大背景。其二，『堕落论』的发表和二战紧紧相连，那么这部打着『安吾捕物帖』旗号实为夹杂坂口安吾私货的思想实践手册以此设定来展开理论论述则更为妥帖。

当然负面效应也是显而易见的，首先，传统推理作品"抓住真凶，将之绳之于法"的原则在这里不复存在，新十郎推理出的结果是无法被公之于众的真相，出于这样那样的"大人的事情"，他只能持续着败战侦探的称号。观众不仅无法从中得到惩恶扬善的快感，相反必须接受这被人为冠上"败战侦探"名号的憋屈感，还要忍耐无辜牺牲者的污名无法被洗清的事实。这样的剧情设置一来有悖传统大众审美，二来这逼人回答问题的推理方式也实在略显扯淡，那么接下来还有谁在乎"人类终会堕落，无论是圣女还是英雄，我们阻止不了"这样的核心句呢。

对于每周追看的观众而言，『UN-GO』的第一话是失败的，但作为整部作品的第一话，它的种种设置又可称得上是妥帖点题。第一话对坂口安吾的『堕落论』引用了多处，且均为代表性的名句，如"并不是因为战争才堕落，因为是人类所以堕落，只要活着就会堕落"、"美丽之物就要终结于美丽之态"，这些台词彼时看来或许有些强词夺理而且掉书袋掉得莫名其妙，但在看完整部动画之后再回过头来，又会有不同的体验。









長田久子殺害
死体遺棄事件

『UN-GO』的第二话"无情之歌"取自『明治開化 安吾捕物帖 ああ無情』，对于看完第一话后感到失望的观众们而言，第二话也实在不怎么能让人提起劲道，因为妈妈不让自己抛头露面唱歌就把妈妈干掉之类的事情，仔细想想，可怕极了。

和第一个案子一样，依然是先说结果再告知作案过程的叙述顺序，处理得不好就容易显得像是先射箭再画靶。『長田久子殺害・死体遺棄事件』的政治色彩依旧浓郁，当然推理过程也依然很土气，依旧是最有嫌疑的人往往最无辜，最无辜的人往往深藏不露的套路。其中的关键便是"夜长姬 3+1"这个组合。"夜长姬"为了激发人们的战意而捏造出一个死于战争的偶像组合成员，而且声音来源又实际确有其人，这场成功的包装案例并不仅仅是让观众们觉得"带上眼镜就能看3D立体演唱会的感觉棒极了，咦怎么有些 VOCALOID 的感觉"，谁也不会想到，这看起来相当平庸的一话会成为最终话解谜的一大伏笔。







佐々風守焼死事件、改め佐々邸身元不明人焼死事件

风守事件实际可算是『明治開化 安吾捕物帖 覆面屋敷』和『明治開化 安吾捕物帖 万引一家』的整合，篇幅长达两话的风守事件，对于普通观众而言最大的意义就是为『UN-GO』加入了佐佐风守这个可以融入任何物体的萌系万能萝莉。事件的前半段通过始终戴着面具，同时又因同一缘故死去的父子二人营造出一种神秘氛围，但实际通过交代佐佐家从事人工智能 R.A.I. 研发的背景，大部分人应该很快就能猜到佐佐风守并非人类，那么剩下的问题就是——究竟为什么作为继承人的佐佐风守不是人类。

作为揭秘的第二话，从佐佐家前任家主佐佐駒守诈死、R.A.I. 因其绝对服从性被人们滥用于色情暴力行业、到佐佐駒守咸湿地搂着风守的躯体，从解谜方面来看因恐慌事件暴露而杀死入侵者并伪造一个完美尸体处理现场实在不是什么让人能提得起兴趣的解，然则佐佐駒守和新十郎的对话却可以看成是 Staff 向我们暗示他们在动画中对于“堕落”的解读——即坂口安吾在『デカダンス文学論』的观点：

“人们喜爱美好而又快乐的事物，喜爱荣华富贵，这是众人的本性，我们不该诟病或是轻视他们，然而还有一点，那就是热爱正确的事物，谁都会有不为人知的欲望，但是人类在渴望着所有罪恶的同时，他们也是喜爱正义的生物。”













日輪の会反対派構成員殺人事件

到了取材于『明治開化 安吾捕物帖 幻の塔』的第四起事件，主人公新十郎第一次被自己的感情蒙蔽，做出与事实相违背的推理。“战场上有的只是虚无的死亡，绝不是什么美谈，也没有所谓的英雄”。一直想着要拆穿他人虚假谎言的新十郎面对通过三个青年舍己救人而揽财的岛田玺郎，他无法相信所谓的舍己救人，无法相信眼前这个宣扬战争正确、舍弃生命是为崇高的虚伪之人没有嫌疑，所以，在他最初便认定岛田玺郎是犯人的前提下，做出了错误的推理，反而通过因果的提问证实了岛田玺郎的清白。

最后，从风守处理解了“人可以为了他人舍弃生命”的新十郎，终于能够冷静客观地揭开事实真相（结果真相就是美女八成不是好人），所谓雕像脸上红色的泪水并非是雕刻者感同身受的艺术发挥，而只是尸体溅上的血水，那一下擦拭不光是将这讽刺的真相抹开，是如同那被撬开的藏在坦克里的金块耀眼的光芒一样，是一种对“美丽之物”的撕裂。

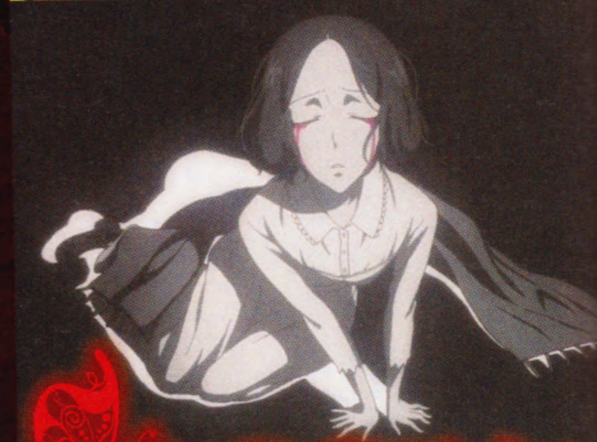




这起事件依然算不上漂亮的推理，感情变化也略显突兀，但其作为进入主线前的冲刺，起的是一个整理新十郎思绪的准备工作，新十郎第一次断错案，我们也第一次看见因果这个“BUG”实际并不见得是作弊工具以及“由果断因”这一判案方式的缺陷和主观。这场失误就如一场前半段的总清算，至此因果的存在及作用开始渐渐淡薄。







矢島家子女

这起事件的人物取自于『アンゴウ』和『不連続殺人事件』，它的发展代表了一个可能性，想当然的错误推理会带来怎样的后果，由此引出的人物便是『UN-GO』后半程的重要角色，自称小说家的神秘男人。

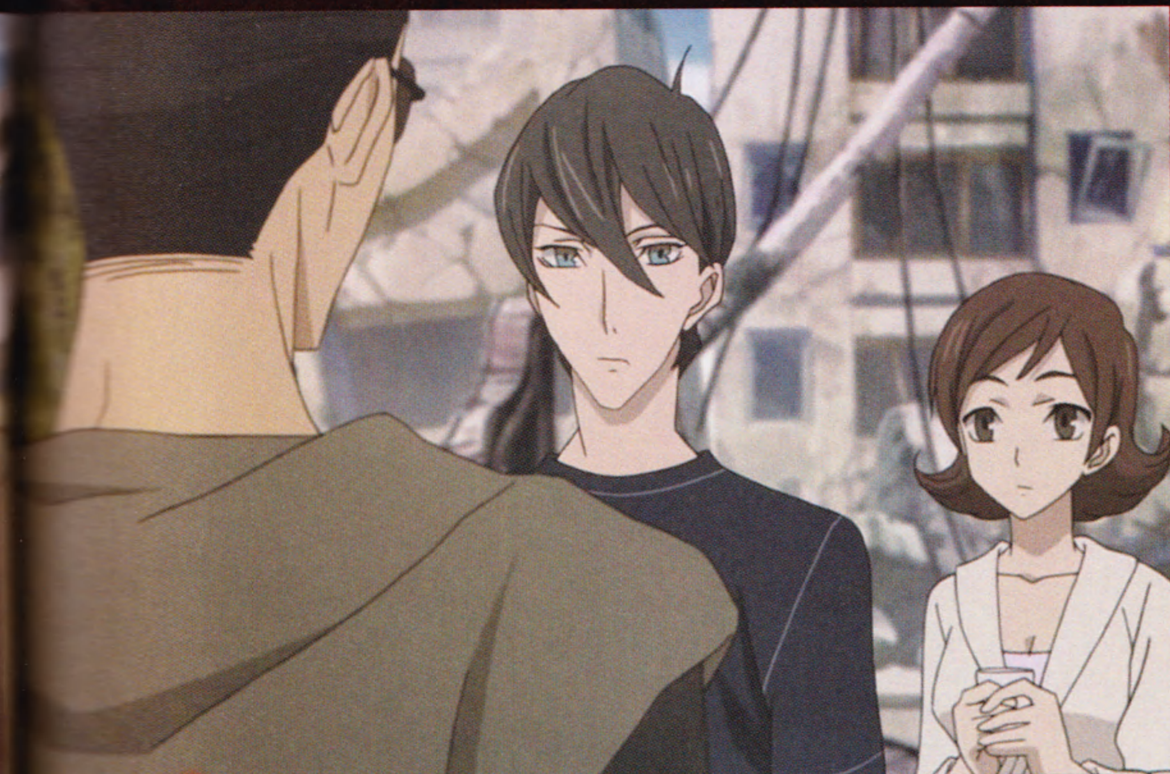
一切的起因是矢岛在服刑时收到的来自小说家的一本书，而这本疑似麟六家所属的藏书中夹着一张使用矢岛专用稿纸的暗号纸条。和许多推理小说常用的手法一样，矢岛事件前半段一直都在做的一件事情就是“误导”，夹杂在书里疑似麟六和矢岛夫人的暗通私信、矢岛和海胜麟六深厚的交情、被处理的旧书的下落、矢岛夫人忽然变幻的睡觉习惯，一切似乎都在指向着海胜麟六和矢岛夫人存在私情。矢岛也是由此认为自己的夫人因为嫌孩子们碍事，而将他们“处理”掉了，于是按照小说家所“设定”的剧情，矢岛向自己妻子的脖子伸出了手。

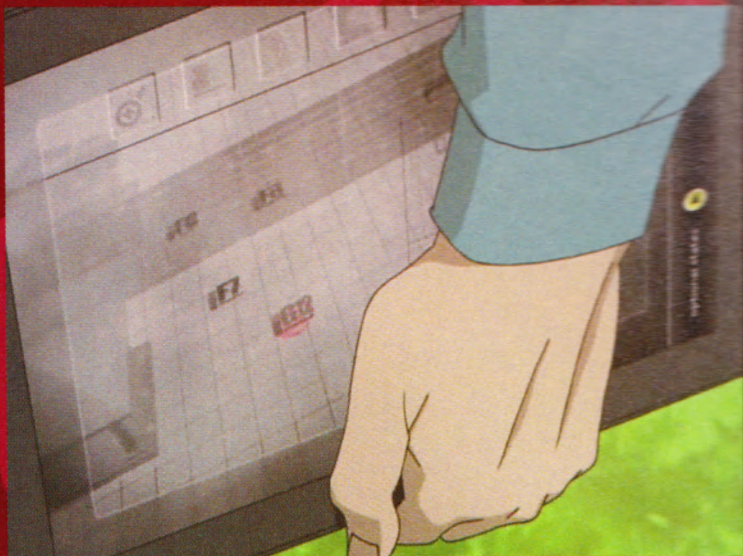
但是新十郎做出了截然不同的推理，他及时制止了险些酿成大祸的矢岛，给出了一个将矢岛妻子从故意杀人转向过失间接杀人的答案，然而最后，在垃圾场翻找自己孩子的矢岛，却听见了身后自己孩子的呼声——原来为了停止矢岛妻子虐待儿童的行为，孩子一直被寄存在麟六处。所谓的案件，实际根本没有发生，而若是矢岛的误读未被新十郎制止，那么“案件”就会真的发生。

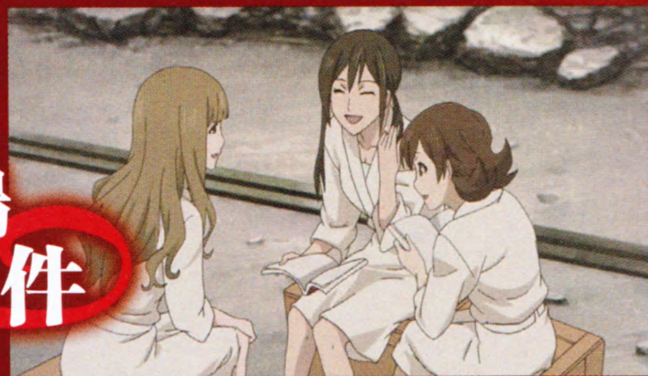
于是，新十郎决定独自去寻找那个小说家一探究竟。











映画『白痴たち』撮影現場における三高吉太郎殺人事件

从新十郎和小说家交谈后觉得头晕目眩开始，动画开始急速跳跃到另一个世界。这里出场的角色分属于坂口安吾的多个不同文学作品，实际只有名字出自『選挙殺人事件』的导演是稍微跟推理故事扯上一些关系的。

新十郎开始处于一种光怪陆离却又微妙现实的场景中，他在这里的身份是一名摄影师，正在为一部还未定好结局的电影进行拍摄工作，这场电影看起来意识流又透着荒谬，三个女主角始终衣着清凉地拥簇在同一个旧屋布景里，在这个狭小的空间里一起活动，她们时而惊慌，时而逃跑，时而绝望。在这个世界的设定里，从未发生过什么战争，而导演想要做的电影却是战争题材，其它人只能凭借想象来演出自己所认知的战争。同时，整个幕后的人际关系也错综复杂，导演对于新十郎和三名女主角关系亲近非常不满，而新十郎发现导演似乎和某个女演员处于纠纷中。导演迟迟不将结局定下来，对此，三位女主角对战争的看法产生了分歧，妙代希望战争结束后恢复到安宁的日常生活，妻子渴望战争以便在极限状态下获得活着的实感，寿美惠认为人们能在战争中平等地受到制裁。新十郎决定去跟导演讨个说法，却在中途晕倒，醒来后已是第二天，导演被碾成三块的尸体在拍摄现场被人发现，新十郎不由得心生疑惑，莫非杀人者就是自己?

侦探产生自己就是凶手的错觉，相信大家对这样的题材也不会陌生，然而这一起事件的特别之处就是突兀的时空变化以及各式各样的细节描写，对于观众而言，很容易产生自己是不是漏下了一集，或者这里是不是 Staff 出了制作问题的疑惑。比如我们可以看到新十郎和女主角们聊天的时候，身体会呈倾斜状态，好像倚靠于什么看不见的物体；比如新十郎拿着剧本去和导演争执时，晕倒后衣服变了颜色，手里的剧本也变成了草；又比如导演手里那个闪着编号光标的不明装置等等，在解谜之前，动画的确铺垫了足够多的细节。





改め『東関東社会復帰促進センターにおける看守殺人事件』

如果将“映画『白痴たち』撮影現場における三高吉太郎殺人事件”作为一个表事件，那么“改め『東関東社会復帰促進センターにおける看守殺人事件』”就毫无疑问 是里事件。新十郎被卷入了小说家的“小说”中，按照设定故事朝着新十郎自认为是杀人凶手并被逮捕的方向进展。因果等人察觉到新十郎迟迟不归的异常，开始展开援救行动，在风守的帮助下新十郎从幻觉中解脱，等待着他的事实是，他在不知不觉中作为犯人入狱，那三个女演员实际是在监狱服刑的女囚犯，死去的导演则是监狱的看守。之前的种种细节就此显现出了它们的作用，那疑似作画崩坏的站立方式实际是源于监狱里隔开男女犯人的铁丝网，所谓的剧本从一开始就是女犯人们手里的草，在小说家的“排演”下，新十郎等人的行为模式实际在外人看来无疑是一种精神疾病的表现。

虽说这起案子最后依然是中规中矩的推理，但这一话的意义是在于引出“别天王”的能力，这一后半程全部骚乱的原因。别天王可以将人的话转变为现实，这种类同于催眠的能力便是小说家口中“用现实写作”的由来。得知别天王的存在，多人朝监狱赶来，而别天王最后的下落成为谜团。



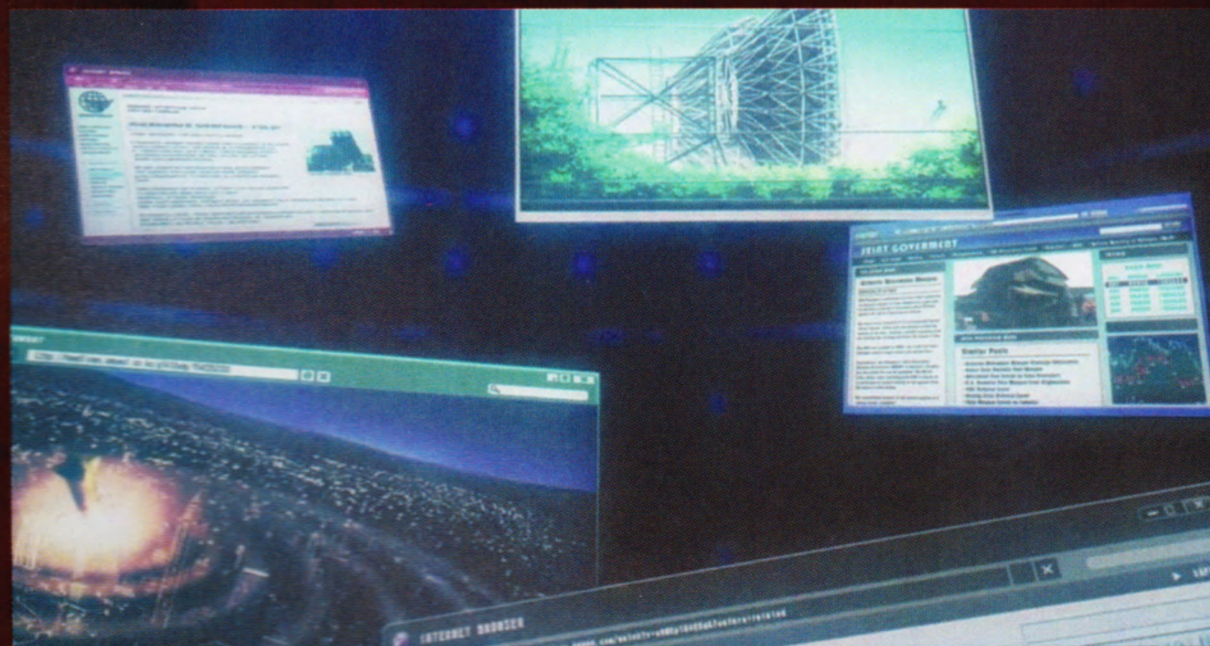








『テレビ局爆破事件（●●テレビ爆破事件）』『海勝麟六の自殺』



事件终于落到了全程作为新十郎对立面出现的海胜麟六身上，作为『UN-GO』的收尾，这两期事件的紧凑节奏可称得上媲美美剧。整起事件分明暗两条线，暗线是一位自称“full circle”以海胜麟六相关的JJ系统为目标，在网上泄漏大量内部资料及麟六的个人隐私，明线则是海胜麟六前去电视台参加节目开始并发生的一系列事件。

两条线的第一次重叠就是这起事件的开始，“full circle”在网上爆料海胜麟六之所以参加这场节目，是为了报复在场的所有嘉宾，实际中间海胜麟六因为电话暂时离场后，直播厅就真的发生了爆炸。紧接着，一直在收看电视直播的梨江，却在家里看见父亲匆匆出门。尔后，海胜麟六却又以受伤的姿态出现在医院，一切矛头直指海胜麟六与此事脱不了关系。梨江委托新十郎为父亲洗脱嫌疑，但新十郎怀疑别天王在海胜麟六处，无法认同海胜麟六的清白。

偶然间，新十郎结识了被海胜的保安队长水野左近驱逐的新人议员仓满美音，后者借机在新闻发布会上爆出 JJ 系统的种种内幕让海胜麟六难堪，一时舆论压力空前。

正当众人猜测伤复出院的海胜麟六对于此事会如何处理之时，他的车子却在众目睽睽之下爆炸，这期事件最终以自杀暂时了结。当然事情并没有这么简单就结束，葬礼之后，事件的相关者都收到了一封来自海胜麟六的邀请函，邀请众人再次相聚于当晚发生爆炸的地点，揭露事实真相。

该复活的复活，该穿帮的穿帮，该被揭穿的被揭穿，该惊讶的惊讶，该暴露的暴露，该恢复常态的恢复常态，一时之间危机状态下每个人不同的反应、神情乃至层层相扣环环相套的真相都很有“高潮收尾”的态势，意料之外情理之中，正如一直近乎崇拜地围着海胜麟六转的虎山泉，虎山泉的背后也有个默默以她为中心的痴心好人速水星玄。这恐怕是整部作品里唯一一个前因后果我们都实在看到并了解的案子——新十郎通过海胜麟六的车子自爆前哼唱“夜长姬 3+1”的歌曲接收到他的假死暗示，通过水野左近知道自己接过矢岛的委托而猜到他越权知晓许多内部私密信息，至于速水对虎山泉的执着，对海胜麟六的嫉妒，大概就只有虎山泉自己看不出来。而两个海胜麟六，动画也特地使用了不同的着装风格加以区分。

当然，虽然『UN-GO』后半段完成度很高，但也不得不说仍存在一些瑕疵。比如别天王和因果之前忽然陷入操控与被操控状态的关系略显描写不足。而为了最终话的气势能更上一层楼，制作组还比较莫名地加入了一段突兀的打戏，原形毕露的因果和变成兔子形态的别天王上演了一场追逐大战。至于最后速水星玄想直接跳楼却被因果制止，而其阻止的原因竟然是因为别天王希望他活下去，就略微让人捉摸不清别天王究竟是什么时候跟速水这么亲近了。

作为最终话，自然少不了又一层理论教育，顺便还夹杂了一些 Staff 的私货。最后海胜麟六和新十郎的关系回到原点，一个继续为了虚伪的真相工作，一个则继续找寻灵魂的真相奋斗。

“所有人都是圣人的话，便会说出所有真相，届时将不再需要社会评论、反驳、理想和谎言吧，但那一天真的会来临吗？我们能做的只有让它一点一点地变好。”

“不对，人会堕落并寻找名为‘灵魂’的自己的本质，想要美丽之物，喜欢奢侈及享乐，同时，人也是这样爱着正义，所有恶徒也有着正义，我想去爱人，想要知道这种美，为了这样，我要去发掘‘灵魂’。”

这是两种截然不同亦无法相容的理论，但却无法武断地去判定哪一个就是绝对错误，Staff 在借角色阐述完他们的观点后，又留了一个意味深长未完待续的尾巴。









结语 Epilogue

无论如何，『UN-GO』和『青之文学』一样，不过是对名家精神的又一种解读形式。对大部分人来说看动画其实只图一爽，无论是冲着丰崎爱生还是萌萝亦或是水岛，每个人出于不同的原因接触本作，收获到的效果也将是因人而异，对于国内不熟悉日本文学的观众而言，坂口安吾实际也就是一个听起来好像很厉害的名字罢了。那么从一部动画角度而言，『UN-GO』会吊你胃口，它够噱头，它不缺深度，它颇有新意，还愿意讨好你的喜好，最重要的是，它虽然算不上精悍但却足够短小，空出一个有闲情的晚上，用它炫耀一把自己推理能力的高超，实际也是不错的选择。▲


这本轻小说真厉害！2011
——2011年轻小说年末大盘点
SWORD ART ONLINE
■文／匿名
■责编／秋叶 JEDI
■文／ASKI

Pre 年终总结

时间的概念对于幸福快乐的现充来说可谓一瞬即逝，记忆中满是挥洒青春的珍贵回忆断片，回味无穷之余也能让其对美好的未来充满了期盼，着眼于筹谋新一年的行程表。而对于死守在家用电脑电视、各类掌机移动设备的荧幕前，拖着人类的躯壳在名为精神世界的战场中辗转反侧不断战斗的战士们来说，时间是不存在的……因为愕然回神，已不知何年何月何日。就这样百年难得一遇的11.11.11 儿童节过去了，2012 已经来临，单身只影空虚寂寞冷而借酒消愁的同学没必要羡慕嫉妒恨那左拥右抱高兴快乐爽的赢家，没错，魔法学徒不需要媚香肉韵，不需要浓情蜜意，只需要一群常伴左右愉快嬉戏的基友和二次元世界的精神支柱。于是宝岛社一年一度坑人入谷底的『这本轻小说真厉害！ 2012』正式放榜，在如今一个快餐文化已逐渐成为潮流，好书难觅的浮躁时代下对一年里面琳琅满目的各种轻小说作一个详细的点评，为以轻小说为食的客人提供了丰富的菜单，让正陷入书荒的读者献上温情的推荐榜单。那么废话少说，let’s party!

Light Novel Recommend

作为一介二次元常驻居民和 ACGL 重度患者，恐怕每年都会关注提供最新轻小说情报的阅读导航书——『这本轻小说真厉害！』，但当然也有被轻小说吸引的新晋读者，容我就这本业界首屈一指的阅读导航作简单的介绍：这是由宝岛社从 2005 年开始创刊至今，根据一年中每部备受关注的轻小说的相关资料及对各种数据进行统计，汇总之后以作品的销量、人气等各方面数据进行一个列表排行。而榜上有名的基本都是出类拔萃的优秀作品，是在读者眼中拥有极高人气的荣誉象征。于是有了一定的熟悉之后，下面就让我来为大家揭晓本年度『这本轻小说真厉害！』排名 1-50 的榜单！

2012 这本轻小说真厉害！

◇01	↑3	刀剑神域	（电击文库）
◇02	↓1	魔法禁书目录系列	（电击文库）
◇03	↑2	便・当	（Super Dash文库）
◇04	↑40	圆环少女	（角川Sneaker文库）
◇05	↓2	笨蛋，测验，召唤兽	（Fami通文库）
◇06	↓4	我的朋友很少	（MF文库J）
◇07	新	超自然异象研究社	（角川Sneaker文库）
◇08	重	春日系列	（角川Sneaker文库）
◇09	新	IDOLIZING	（电击文库）
◇10	新	雨天的艾丽斯	（电击文库）
◇11	↓3	我的妹妹哪有这么可爱！	（电击文库）
◇12	↑2	链锁的心系列	（Fami通文库）
◇13	↑46	放学后的悠闲时光	（MF文库J）
◇14	↓4	神的记事本	（电击文库）
◇15	新	我的青春恋爱物语果然有问题	（GAGAGA文库）
◇16	↑22	羽月莉音的帝国	（GAGAGA文库）
◇17	新	变态王子与不笑的	（MF文库J）
◇18	重	青春　行	（电击文库）
◇19	↑8	狼与香辛料	（电击文库）
◇20	↑1	奇诺之旅	（电击文库）
◇21	↑3	加速世界	（电击文库）
◇22	新	献给某飞行员的夜想曲	（GAGAGA文库）
◇23	新	不迷途的羔羊	（角川Sneaker文库）
◇24	新	农林	（GA文库）
◇25	重	奋斗吧！系统工程师	（电击文库）
◇26	↓3	境界线上的地平线	（电击文库）
◇27	重	告诉我	（Super Dash文库）
◇28	↓9	萝球社	（电击文库）
◇29	新	魔法高校的劣等生	（电击文库）
◇30	↓21	无头骑士异闻录	（电击文库）
◇31	新	六花的勇者	（Super Dash文库）
◇32	↓25	碧阳学生会议实录系列	（富士见Fantasia文库）
◇33	新	"葵"光在地球之……	（Fami通文库）
◇34	↓22	物语系列	（讲谈社BOX）
◇35	新	约定的方舟	（早川文库JA）
◇36	重	彩云国物语	（角川Sneaker文库）
◇37	↓20	献给某飞行员的恋歌	（GAGAGA文库）
◇38	新	脱兔revenge	（GAGAGA文库）
◇39	↑7	虫之歌	（角川Sneaker文库）
◇40	↓14	的　莉	（MF文库J）
◇41	新	狗和剪刀要并用	（Fami通文库）
◇42	重	GOSICK	（角川Beans文库）
◇43	重	神不在的星期天	（富士见Fantasia文库）
◇44	↑4	冷战	（角川Sneaker文库）
◇44	↑9	IS〈Infinite Stratos〉	（MF文库J）
◇46	↓40	文学少女系列	（Fami通文库）
◇47	新	魔弹之王与战姬	（MF文库J）
◇48	↓20	Campione　神者！	（Super Dash文库）
◇49	重	烙印的纹章	（电击文库）
◇50	新	七姬物语	（电击文库）

除去这几年间久居不下的宇宙神作『魔法禁书目录』和利用各种强大的笑点催人泪下的『笨蛋、测验、召唤兽』外，榜单上一些作品的排名相较于去年都有很大的起伏，更有不少因经受不住时代的淘汰被放逐出圈外的经典，让人突然有种仰首望天长叹的感概。虽然岁月催人衰老，在时间这把凶残的杀猪刀面前谁也抵抗不了那磨刀霍霍的凶音，但曾经年轻的读者眼看着曾经喜欢的作品被历史的洪流冲走确实黯然神伤，因为这也映衬着自己同样被滚滚的浪潮无情冲刷……嘛～旧的不去新的不来，时运则存无用则逝，尽管如今轻小说的浩瀚之海并没有太多惊涛骇浪，至少用作消遣娱乐的杨枝甘露还是为数不少的。

先让我们将眼光放到各位期待已久的Top.10之上，本年度为电击文库创造1900万销量的宇宙神作『魔法禁书目录』（又名和马史诗），居然会被本来排在第4位的后起之秀SAO刀剑神域摘走『这本轻小说真厉害！2012』的皇冠，从王座退下屈居第2位，实在有点出人意料，要知道魔禁这部作品已经二度动画化并拥有三年连续制霸女性角色人气排名的御坂美琴，而且还是电击文库最热卖的轻小说。全靠协力者投票数的助力以及运气，刀剑神域最终领先两分取胜。

网络游戏实现了玩家在现实社会中所无法轻易得到的各种完成任务的成就感、获得高级装备的喜悦感和在与战友互相协作击败敌人过程中萌生的真挚情感，消除了阻隔着人与人之间相互联系的壁障，让徘徊在孤独之中的人得到一定程度的释放。但网络游戏终究是虚幻的，太过认真反而自食其果，所以在享受这份虚幻带来的快乐同时与其保持一段适当的平衡，但如果有人试图打破这个维系现实与虚幻的平衡，让游戏变成现实，当玩家操控的游戏角色HP降为0的同时宣告玩家的死亡，这样，你会如何抉择？9年前『.hack//』开掘了VRMMORPG（虚拟现实网络游戏）的先河，创造出The World的大型网络世界，让不少深爱着游戏的玩家们留下了挥之不去的心理阴影，而现在作为第一后继者的『刀剑神域』，更将这份恐怖加以扩大，只要进入了这个游戏，除了完全攻略之外便无法离开，在游戏中一旦Game Over，也就等同于玩家的真正死亡。

故事发生于2022年，某大型电子生产商发明了一种可以连接虚拟空间的机器，成功实现实境虚拟的壮举。在此基础上诞生了一款名为“Sword Art Online”的实境虚拟游戏。主角桐谷和人自游戏封测开始就成为了忠实玩家，但当游戏正式运营的四小时半后，登出指令消失，所有玩家被困于游戏之中，玩家只有在游戏中名为艾恩格朗特，由岩石与钢材组成




▲刀剑神域



▲加速世界

的巨大浮游城堡之中，挑战近一百层的危险迷宫，击败阻挡去路的守护兽，顺利达到城堡的顶层通关游戏。虽然时到今天这种王道的剧情随处可见，但考虑到本作品创作的时间为 2002 年，因为长度问题而无缘当年的电击大赏，既然本作击败了魔禁，看来 VRMMORPG 的故事背景的确深受大家喜爱，还有故事本身的精彩剧情。不过，由于『刀剑神域』是以第一人称视觉进行，主角的态度会受到不同的场合的影响而改变，例如面对同伴或者女主角时会表现得过分做作，就像在网络游戏中努力饰演一个理想的角色一样，让读者感到违和感之余很难将自己的感情投入进去。还有一点就是主角被塑造得过于强大，就算没有嘴炮破颜拳那么神乎其技，至少也希望作者能够稍微平衡一下游戏的难易度，这让白白牺牲的其他玩家如何面对……总的来说，『刀剑神域』的世界观描写虽然近乎完美，却因一些细节不够认真而失去了部分真实感（关于放任游戏发生事故二年间没有任何行动的外部相关人员，感谢你们对剧情的配合和支持），而且文中埋下的伏笔浅显易懂，剧情的展开没有太大悬念，但游戏专用术语的说明特别是对战斗的描写做得十分到位。剧情也是一气呵成，钟爱战斗、王道和游戏的读者不妨跳坑。

此外，作者还有另一部的上榜作品『加速世界』反响不及『刀剑神域』强烈，位居 21 位，只比上一年上升了 3 个名次。如果作者没有因为『SAO』的长度无缘参加电击大赏，放弃继续挑战的话，『加速』不可能出现，更没人相信这部作品能够拿下大赏的头衔，难道是电击文库相中『SAO』的网站点击率而暗渡陈仓将大赏拱手相让给『加速』，一场充满商业气息的阴谋？当然不是，这是以别于『SAO』的笔名投稿参赛的作者那份自信的实力。一个是网络游戏，一个是格斗游戏，完全独立的故事构成，没有任何的重叠成分，各自各精彩。

『加速世界』的故事发生在近未来的 2046 年，一个人们大部分生活时间都通过“Neural Linker”的设备连接到网络世界的时代，因为

矮小肥胖遭到同学欺凌的主角，只能经常逃到到校园的一角，不断地刷新自己喜欢的壁球游戏纪录以寻求安慰，而他创下的惊人纪录被一名少女发现，这位少女把他带到了只有利用非法软件才能接入的加速世界之中成为“超频连线者”，这个世界相当于一个游戏平台，只要通过不断击败其他“超频连线者”便能获取足够的经验值提升等级，故事就在主角不断与加速世界的其他玩家不断进行战斗升级的过程中进行。毕竟是同一个作者，两部作品都明显存在着故事太以主角为中心运转的缺点，强大的实力的确能够增加在死亡游戏中的存活率，的确能够最快达到顶点拯救需要守护之人，但是稍微含蓄一点会更容易让人接受。

介绍完今年的黑马刀剑神域后，抬头看看已经冲出宇宙的｛魔法禁书目录｝系列，大名鼎鼎的和马史诗。随着2010年10月10日以全卷22卷番外篇2卷宣告第一部完结，结束了电光火石的神之右席篇，拥有最强把妹之手的当妈为拯救心目中理想的世界拼上了自己的老命，把后宫尽数抛弃消失于舞台之下后，却在来年2011年3月以全新之姿『新约 魔法禁书目录』归来。这对为当麻的死亡拍手称快的忠实读者来说，无疑是一个犹如晴天霹雳的噩耗……当麻二度假死不仅让他在后宫的地位更为坚实，也让一部分眼睛泛红的人对他的仇恨继续加深。既然魔禁的人气和销量蒸蒸日上，令他久居榜上，拜动画化所赐，拜电击文库强而有力的宣传所赐，最重要的还是要拜故事的第一女主人公御坂美琴（还有白井黑子）所赐，可是和马同学却倚靠这等崇高的荣誉，打算把自己的作品推上实验台，哪怕辜负众多读者的期望。例如在“和马语录”（作者在后记和动画杂志中的访谈录）曾有提到要在禁书目录中会为今后确立自己的写作手法进行各种实验，或者是要将多少人变成主角，又或者是由于故事的世界观过于庞大，剧情可以像橡皮筋那样越拉越长，不如分成更多的支线一点一点插入主线的剧情里面，诸如此类的可怕发言。不管有心还是无意，只要写得有趣读者自然也会喜欢，不过『新约』的剧情实在平淡，与激烈的完结篇差天共地，当妈的再次复活意味着后宫继续和谐，于是不忍放弃誓死跟随的死忠继续得到作者爱的洗礼，而被和马的霸气宣言吓到的可怜读者则还有选择的机会，yes or no?

相比今年人气异常旺盛的『SAO』和冠冕“新约”的名号继续开坑的『魔法禁书目录』，刚顺利播完第2季动画化的『笨蛋、测验、召唤兽』则从三甲退到前五，可能一来是因为动画改编不力导致原作的爆笑程度略为衰减，二来是得到时间的洗礼，让更加给力的新秀接替这部曾经掀起人气飓风的前辈光荣隐退，说实话，『笨蛋』所设计的召唤兽战斗系统和根据成绩优劣的分级制度对必须经历各种大小测验考试的在校学生来说是非常有代入性的，不过『笨蛋』将考试变成了一种趣味的游戏，而且行文欢乐而轻松，虽然以A班和明⑨班为主线的最新卷10减少了笑话的分量，直觉告诉我即使过多几年，只要学生群体仍然存在，『笨蛋』的人气始终也不会退到20位之后……

然后是去年跻身排行榜的季冠如今乘着动画化之热如火如荼的『我的朋友很少』，如此灰暗的书名击打着每一位内心脆弱而孤独的同志，但正当拿起小说的时候不禁惊讶为什么朋友很少的我，却被一堆秀丽可人的女孩子围在身边？当然名字这个槽点已经失去了刚出炉的新鲜感，但其背后却隐藏着常人难以察觉的自我嘲讽意味，请留意『我的朋友很少』原名是“僕は友達が少ない”，可以缩写成“はがない”而“は”为“歯”，意思为“牙”，也就是经过缩写后的名字变成了“没有牙”，大家知道为什么会变成没有牙的意思么？因为说谎的孩子会掉大牙！唔……回归正题，作为一部（非正统的残念系）后宫类作品，仅仅7卷就能够取得400万销量成绩的『友少』，全赖平坂読对各种主流上大家都喜见乐闻的商业元素有一定程度的拿捏，兄控的loli妹妹、为Gal狂热的金发碧眼大小姐、变态才女、Cos秀吉的女仆、笨蛋loli修女以及腹黑傲娇青梅竹马，之后再加个怪猎，立马降服四方同志（如果里面再来个lol，就真的德玛西亚了……）。

仔细一看，『友少』确实借鉴了刚成功不久的『我的妹妹才没有那么可爱』和『碧阳学园学生会议事录』，对任何事情都认真对待的男主角，一堆角色的谈话互动，还有与现实双关的部分，不过相比偏写实系的『俺妹』和『学生会』，『友少』缺乏内涵，而且角色太过模式化，但喜欢后宫元素和追求欢乐的读者同样能在其中得到莫大的乐趣。讲到『友少』，不能不提位于15位的新作『我的青春恋爱物语果然有问题』，毕竟从第一卷的封面就写着平坂読强力推荐之类的字样，再仔细一阅，这部新作身上确实流露出不少『友少』的气味。残念的主







▲魔法禁书目录

人公、残念的女主角还有迷恋主人公的伪娘，设定上虽然相仿但作者所主张的内容却截然不同，从不同的角度去描写校园里不同社会阶层的学生生活，即使在他人眼中这是充满悲凉的青春，但绝对有其价值所在。这位孤独的男主角没有朋友，没有情人，废柴的他进入了“侍奉社”遇上毒舌的她，开始了残念的校园生活，不断刷新着残念的笑点。

最后请把眼光落在Top.8之上，曾经轰动全球的巨作『凉宫春日系列』睽违四年之久终于发行了最新卷『凉宫春日的惊愕』。『惊愕』一直延期出版或多或少让人怀疑谷川流是否走向江郎才尽的末路，不然就是自己的作品大红大紫之后逐渐失去了战意，过上了得坑且坑的天伦之乐。四年的时间跨度究竟能够消磨多少忠实读者的忍耐力？只要看在刷新首周销量记录并在全球15个国家同步发行这点就能知道答案，于是『惊愕』毫无悬念地拿下2011年轻小说的销量排行第一。

尽管『惊愕』将『分裂』所埋下的伏线一次性回收并利用时间分裂的理由巧妙地结束了这次的事件，但处理不力的地方还是有的，不禁让人怀疑谷川的确进入了创作的倦怠期。一是朝比奈与藤原的姐弟关系，一个面目可憎态度丑恶的人居然会仅仅因为感情用事为拯救不幸身亡的姐姐不惜返回过去改变整个时空？恶人就需要犯下恶行才有与其对抗的价值，现在藤原却变成了为了姐姐不惜牺牲所有，明明只是一个乳臭味干的小鬼头，这点实在让人哭笑不得。二是佐佐木与凉宫春日的联系，在分裂中明明形同陌生人的两人，为什么偏偏要制造一个佐佐木与春日小学同班的过去，这就像画蛇添足般显得多余，一向坚持理性至上原则的谷川流选择了这条感性的线路，可能是他认为单凭未来春日的成熟微笑不能够让那些不愿跪倒在团长石榴裙下的顽固分子回头是岸，但你也不要大肆渲染春日的过人魅力啊，甚至令对阿虚了解透彻入骨的佐佐木小姐也甘拜下风，只能用知音的关系维持这段远距离友情。“在我的眼中，春日就像太阳般耀眼的存在。”——佐佐木小姐，虽然你不像太阳般活泼，但你却像月亮般文静……基本上大部分人都将这次的『惊愕』当作最终卷看待，毕竟不知道下一本的到来是何年何月何日世界末日，过去所投下的伏线根本不需要明晰，新的谜题不断袭来，包括未来世界、谜之女高中生、天盖领域，有时间再让我们详细探讨一下。坑复见坑，坑坑不绝，真心祈求有生之年能够看到系列的完结。

Top10到此为止已经介绍……不，好像遗漏了一些重要的东西，不过那些不太知名的生面孔就让他们随风而散吧……（殴丶(・Д・)ノ）





Expert 专家眼中真厉害的轻小说

『这本轻小说真厉害』历年的排行都是采用网上投票、专家投票和读者投票三种方式获取数据，专家包含了享誉轻小说界的作家、评论家，大学社团和在网络上发放各种轻小说情报的专家，而读者指的是一年之内阅读的轻小说本数超过50以上的特殊读者。今年的排行比较特别，因为优秀作品的不济或者轻小说市场逐渐倾向“一边倒”（你懂的）的趋势，导致真正意义上的严谨剧情系作品受到挤压及排斥。商业发展虽然能够带动更多优秀作品的动画化，但也反映了轻小说开始沦为圈钱的一种工具，名作之壁的高度隔绝了堆积如山的良作，娱乐消遣类的小说纵然有它的好处，可是千遍一律的故事角色设定只会令人难以消受，所以为了以后轻小说的发展作出一点修正，今年的Top10排行侧重于业内专家的票选，所以除通过动画化提升人气的『便・当』外，以下这几部生面孔『超自然现象研究社』、『雨天的爱丽丝』、『圆环少女』、『IDOLIZING』才得以拨开云天见月明，当然不排除业内专家票选的异常比重存在猫腻。数据如下：

总计	网上投票	专家投票	读者投票	作品名称
183.6	82.5	43.1	58.0	刀剑神域
181.8	82.5	15.4	84.0	魔法禁书目录
173.3	42.5	130.8	0.0	便・当
170.8	3.1	167.7	0.0	圆环少女
146.9	37.2	27.7	82.0	笨蛋测验召唤兽
133.5	59.2	32.3	42.0	我的朋友很少
119.1	4.3	110.8	4.0	超自然异象研究社
112.2	35.8	15.4	61.0	凉宫系列
109.3	3.1	106.2	0.0	IDOLIZING
108.9	7.4	101.5	0.0	雨天的爱丽丝

通过上表数据，已经可以看出专家投票所占的比重之大，全靠专家投票的助力，『便·当』才能进入三甲，『超自然异象研究社』、『雨天的爱丽丝』、『圆环少女』、『IDOLIZING』才会入围。先看混杂美味与汗水的『便·当』，没有体验过穷困潦倒的挨饿生活，便没有办法体会抢夺半价便当的辛酸，天府之国的美味，只有爱拼才会赢！嘛，抢归抢，在这场激烈的便当战争中换来遍体鳞伤的话，哪怕半价便当的美味有多么的“中华一番”，伴随而来的昂贵医药费实在不敢恭维……有幸得以动画化成为十月动画新番的『便·当』不负众望地娱乐了不少观众，却逃避不了情节惨遭修改、被强制加入喜见乐闻的商业元素和原文对美味便当的精彩描写被省略的命运，没有消灭可恶的空腹感再多的百合也枉然。一个属于超市的未知世界，因为偶然的机会被牵扯进来，出于对未知的好奇和兴趣踏进了这个未知的世界，被驰骋于这个世界的强者牵引，逐渐从一开始感到莫名其妙的猪成长到信守规条的狼，结识到与自己站在同等世界的伙伴，再不断深入这个世界。『便·当』就是遵循着这样一条王道所展开的故事，而那所谓的未知世界只是常人经常光顾购买生活所需的区区一介超市……



食物并非天之所赐之物，所以要用我们的双手付出辛劳来获取，以上是『便·当』的宗旨，形式上本来如此，不过不少人在这场抢夺半价便当的战斗过程中忘记了便当，变成单纯地追求战斗，导致无辜百姓饥饿率激增。根据作者所知，故事中所出现的半价便当确有其事，因为商品是根据供求关系平衡的法则来供给的。但是超市不能缺货，所以一定会制作过多的便当，然后再把卖剩的便当以仅仅高于成本价的价格卖出去，于是半价便当诞生了，在感叹这个在供给和需求的缝隙中出现的奇迹同时，可怜一下在读者中人气最高的著莪菖蒲小姐，角色原型居然是作者家养的狗，睡觉的时候爬到主人身上，玩游戏的时候喜欢缠着主人，至于这包含着什么危险的信息，相信你我无需多言。

传说轻小说界存在三本 loli 圣典：其中之一就是排行第四位受到专家力捧的『圆环少女』（其余两本为矿坑之『红』、猎奇之『黑魂少女』)。为什么时至今日已经出版到 13 卷将要完结的『圆环少女』才重见天日呢？我想应该不是“东京都青少年健全育成条例修正案”的错（本修正案将规范的对象限定在“违反法律的性行为”上，举例像是强 O、X 伦…等违反社会规范、不当地夸饰描写啪啪啪的动漫画、游戏等都被列为禁止标准，严禁贩售给未满 18 岁的未成年人。之后反对党取得胜利）。

既然得到如此厚爱，没有一定的实力岂能出柜？单靠复杂严密的世界设定和集大成者的魔法体系足以看出作者的独匠心裁。拥有最安定的物理法则，与其他数千个魔法世界的自然法则相异的地球，也被这数千个异世界之人呼



▲链锁的心系列



▲圆环少女

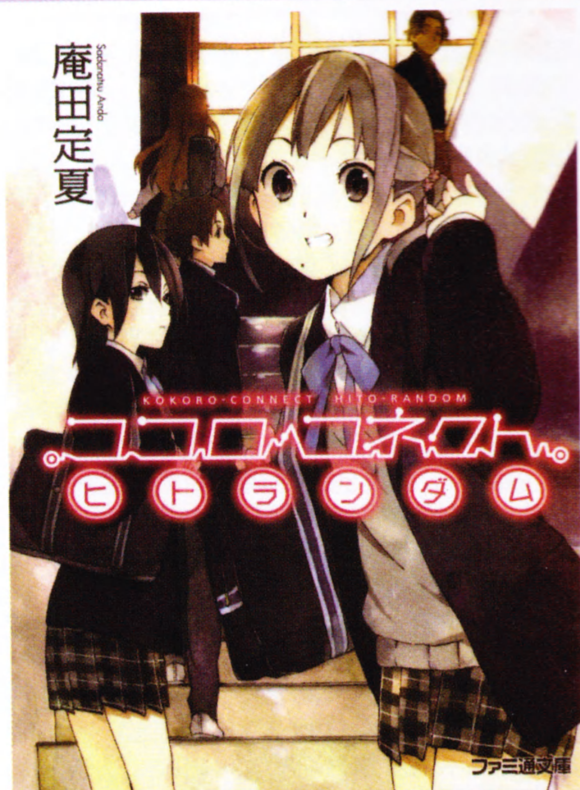
之为“地狱”，同时生存在“地狱”之上的地球人，受到异世界人的憎恶，甚至被蔑视为一等“恶鬼”。众所周知，魔法作为利用物理法则的漏洞自由操纵自然现象的能力，如果掌握这呼风唤雨的万能之力，千军万马当前也不为所惧，但是在『圆环少女』之中，魔法现象一旦被地球人“恶鬼”观测，其存在自身会被强制消去。因为在地球这个“地狱”之上，魔法不能存在，魔法彻底违背了这个“地狱”的物理法则，所以为了让除“地狱”以外的数千魔法世界其存在不被强制抹消，防止地球人意识到单凭自己的观测便能够消灭魔法这一事实，来自不同魔法世界的魔法使都对自己的能力刻意制约，也就是说地球人成为了魔法世界住民的天敌，但地球人自身并不知道这件事实，魔法的确存在，但地球上不能存在魔法。只要魔法使在原来的魔法世界触犯了罪行，就会落入“地狱”偿还自己的罪过，落入“地狱”的魔法使需要帮助旗下势力占据数千魔法世界三分之一的大型魔法组织“协会”消灭 100 名与“协会”为敌的魔法使，才能赦免罪过。故事围绕触犯罪行被放逐到地球的少女魔法使和负责监视少女的魔导师公馆主任展开，从日常的生活到战斗，作者对人物的心理描写，魔法设定与角色魅力都无比出众，不愧为今年的黑马。


▲变态王子与不笑的猫

接着轮到获得 2011 年度第 15 届角川 Sneaker 大赏优秀赏、位列『这本轻小说真厉害！ 2012』第八的『超自然异象研究社』。本作乍看之下以为文如其名，讲述一帮奇怪的孩子齐聚一堂以追寻超自然异象为兴趣成立了名



▲变态王子与不笑的猫



▲链锁的心系列

Light Novel Recommend

为的"丘研"的社团，模式与SOS团略有相似。在故事的序章里，我们看到的是正常的剧情发展，热爱风景人畜无害的主人公被位于社团宣传告示板角落的一张社团宣传单吸引，误以为宣传单上的"丘研"只是一个单纯以山丘为兴趣的同好会，然后自然而然入社成为社员，与社团的同伴进行集体活动，描写青春的日常生活，这般仿如惯例的正常展开。但是随着故事的展开就会发现"丘研"里的每位社员都并非与超自然无关的凡人，而是货真价实的异类……头脑单纯却力大无穷的巨人、溺爱爆炸物的狂气科学家、沉迷于死人之美的变态、企图征服世界的高中生女王，甚至连本来人畜无害的主人公也（哔——），简直就是打着"丘研"的名号潜伏在日常之下的邪恶组织。

以第一卷的"不死之男"事件为例，以正常的逻辑来考虑的话既然有目击者报警目击到有人从大楼高空跳下，到场的警察却找不到尸体。很可能这只是一个无聊的恶作剧电话，但"丘研"却将这件事看成的确有人从大楼跳下而毫发无损，肯定了"不死之男"的存在而展开搜寻。不单如此，结果直接将"不死之男"招引入社，其目的居然是为了防止"不死之男"的存在引起社会的恐慌，不能让社会被恐慌支



▲变态王子与不笑的猫


▲金色年华

配，不能让“不死之男“的怪异妨碍到“丘研”的怪异。异类不能在正常社会生存，因此异类反过来借自身的怪异来支配这个社会，这就是『超自然异象研究社』的“丘研”。

到此为止前十位只剩下『IDOLIZING』和『雨天的爱丽丝』了，两者的题材都是见仁见智。『IDOLIZING』夺得了第17届电击大赏“金赏”，原因无解。讲述了因为某个原因非常需要钱的女主角想通过成为偶像来解决金钱困难，于是来到偶像试镜大赛，大赛要求参赛选手不单能歌善舞，还要穿上集最先端技术制造的战服与竞争对手展开战斗，一个参杂运动、偶像和百合的故事。『雨天的爱丽丝』则是讲述一段关于拥有人类细腻情感的机器人与人类共生共存的故事，故事的主题是破坏和再生。这里有一具机器人的残骸，机器人的名为“爱丽丝”，曾经在制造自己的博士家中担任佣人一职，受到主人一家喜爱，尽忠职守。但是为何这样她会沦为一具废弃的机器残骸，当取出这具残骸的精神回路把其中的数据重新构成后，她所经历的种种不遗巨细呈现在读者眼前。这是一个比起科幻更偏向奇幻的故事，寓言般发人深省的故事展开增加了故事的可读性，可惜站在前辈影子下的它显得尤为轻浅。以上两部各位可以投其所好，这样Top10的介绍告一段落，至于榜上10位以下的其他作品，容我挑选一些值得品尝的新旧作再作简单的介绍点评。

去年在『这本轻小说真厉害！2011』中排行14，在专家投票中排行第7的『链锁的心系列』，今年上升了2位，这成绩或者多亏了漫画化的助力，不过主要还是那人格转换的新颖构思得到读者的垂青，当你的身体与别人的身体交换之后你会有何感想？不仅仅是男女之间的人格转换，而且还有男男之间的人格转换，甚至2男3女五个人在不同时间段随机转换！这个故事描写了五个友好的朋友突然相互之间遇上人格转换的怪事，在查明事件的原因回复原状之前五人需要同心协力在转换之后饰演每位朋友的身份，过程中知道朋友的秘密，知道在他人眼中的自己，五人都有着各自的缺陷：自我牺牲、情绪不安定、无法信任他人、男性恐惧症、笨蛋，围绕五人共同成长，一个日常中非日常的五角青春恋爱校园故事（本系列动画化的消息已经决定）。

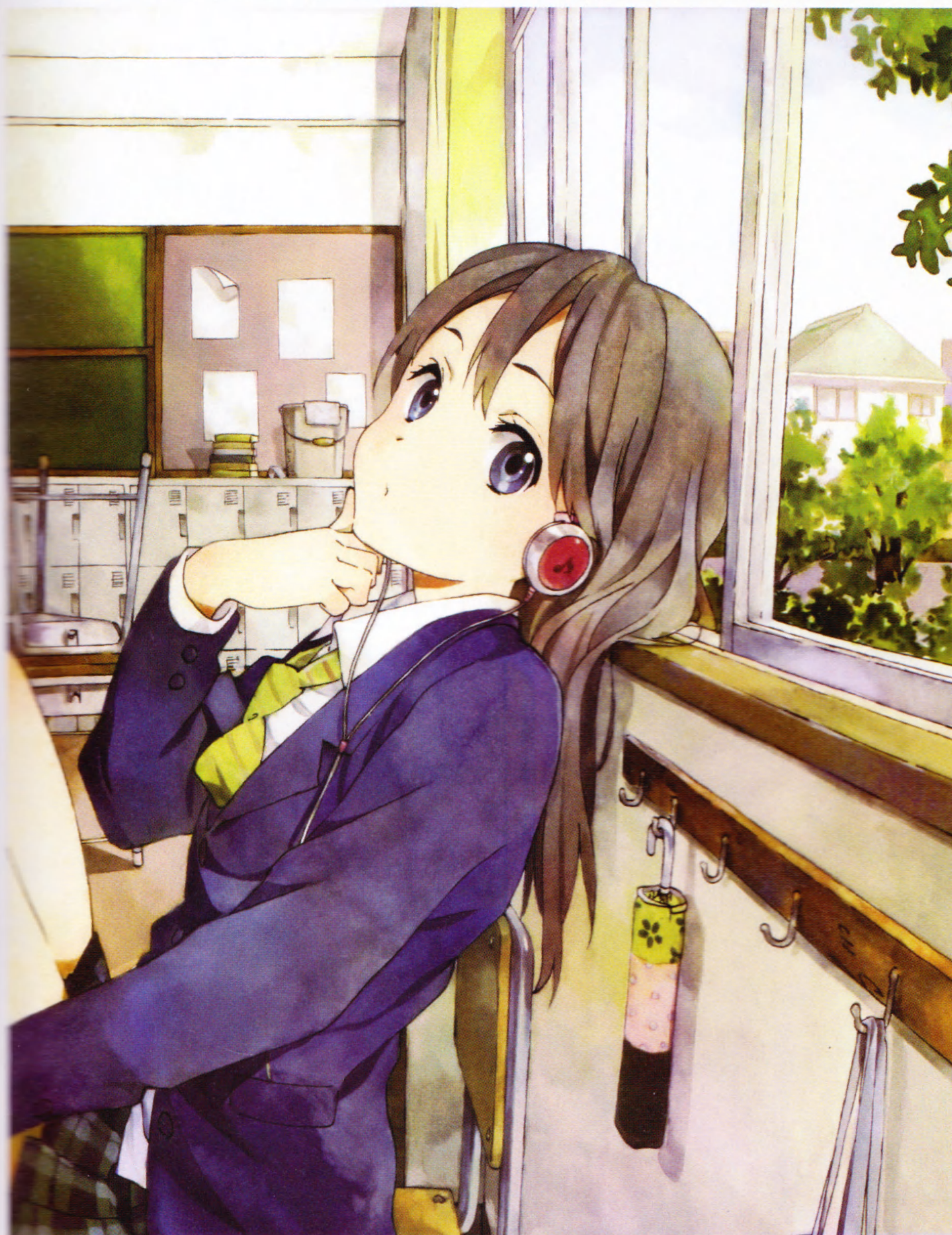
排在『链锁的心系列』下面的『放学后的悠闲时光』突然爆冷从59位飙升跃至13位，这部平凡日常出新鲜的作品围绕众女一男在放学后的时光展开的清新喜剧，平稳中带着温暖，单纯而可爱，虽然什么事情也没干却有种难以言语的充实感，在百货公司的一场美食活动邂逅到决定放学后的集合地点，相约于公共泳池嬉戏到雨天一起撑伞回家，一起玩放学回家的小游戏，如此琐屑的小事却营造出放学后一种轻松愉快的氛围，鲜少以倒贴萌萌来强调女角的魅力，而是纯粹依赖主角四人之间的对白互动来表现角色的魅力，相信温馨治愈风的本作能调剂在校读者的应试压力。

喜欢治愈系的人还可以留意一下与去年一样位于27名的『告诉我』，故事与『死后文』有着异曲同工之处，一个是跨越生死两界帮助已死之人向活在人世的重要之人邮递包含思念的信件，一个是在一场事故中唯一生还的人帮助不幸遇难的人实现最后的遗愿，比起『死后文』形形色色的宏大，『告诉我』则是浓缩



▲变态王子与不笑的猫





在一个班级的小型故事。突然的一场山泥倾泻无情夺走了正在修学旅行途中的班级 26 名学生的性命，在事故中生还的人只有一名女学生鬼塚輝美与刚好没有参加修学旅行的灰原清隆，与同班恋人生离死别的清隆失去了生存的信念，在全班的集体丧礼再会了班上的同学，事故的唯一生还者輝美，从輝美口中接收到恋人传达给自己的遗言，后来知道輝美继承了遇难同学各自的生前思念并帮助同学实现最后愿望，决心支持輝美一同完成生者能够为死者所做的最后事情，是一部包含了一丝苦涩、一阵感伤的作品。

虽然只及『放学后的悠闲时光』飙升速度的一半，但在去年得到专家赏识的『羽月莉音的帝国』同样成为今年榜上的黑马，一气攀升 22 位之多。建国之梦一直是无数野心勃勃的霸者心中最渴望的希冀，立一人之上万人之下驾驭万物众生的这一征途也让无数能人半路夭折无功而返，即使一本轻小说冒着建国大业的头号，吐露虚幻飘渺的梦想，在旁人眼中只有被戏谑为胡扯，但『羽月莉音的帝国』是来真的。故事中一步一步的实干能将观者的目光从嘲笑孩子的异想天开，变成讶异能者的惊天伟业。

第一卷开头牵强堆砌的萌萌元素和既定套路显得露骨而乏味，说明作者没有心思在此浪费笔墨，当后半部分脱下徒具校园喜剧的虚壳，将荒诞的想法以务实的方式拉近梦想与现实的距离时，不禁感受到那庞大的专业知识与经商策略及实操过程并非纸上谈兵，而第二卷之后直接一改喜剧风格转向严谨的企业战争。由四名青梅竹马中阅历最丰富的女主角羽月莉音为首加上一名高三学姐组建的一个以建国为目标的社团“革命社”，起步赚取建国资本六千万日元然后走上 COSPLAY 全国事业，到全球销售系统和上市公司募股甚至大规模商战，大胆的实干手法取代了华而不实的戏剧性成功，让读者逐渐信服建国大业的指日可待。作者自身作为曾经经历风风雨雨的公司经营者，思考最适合自己又能最快捷地改变世界的方法近一月之久，决定成为轻小说作家，以出道作『雷撃☆SSガール』夺得讲坛社 BOX 新人赏的流水大赏。志向于创业或经商的少年，商界前辈笔下的『羽月莉音的帝国』，是你的首选。

至于获得今年角川第 15 届大赏的新作『不迷途的羔羊』。整个故事由学生会专门为有困难的学生解决烦恼成立的“不迷途的羔羊咨询会”帮助学生解决烦恼的几件独立事件构成。先撇开大赏不提，作者活用第一人称的叙事优点从不同人物的视点将整一个故事描绘出来，以多视觉的广度为故事提供需要的线索，考究于对细节的描写，其次是洗练的文笔与话语中一些哲学思辨性的辞藻都显露出作者的文才和学识，作为推理风的作品来看可取之处尚有，作为轻小说的作品来看角色的塑造还可，但作为角川 Sneaker 大赏的得主来看只能摇头，崭新的叙事技巧无论如何得力，始终难敌真正撼动心灵的故事性。

属于实写系恋爱的『金色年华』今年也排在不上不下较为中肯的 18 位，从描写初中生的『我们俩的田村同学』到高中生的『龙 X 虎』再到大学生生活的『金色年华』，竹宫ゆゆこ作为女性作家特有的细腻都在其作品上感染着读者，剧情一部比一部精彩。本作大意为因为高中毕业当日曾经从桥上摔下的事故而失去记

忆的主角，前往东京开始对失忆的他来说一切充满新鲜的大学生活，认识新的朋友，发展新的人际关系，是一部以大学生活为舞台的八点档青春肥皂剧。故事的独特之处在于男主失忆前的自己成为了幽灵一直观察着失忆后的自己，并利用作为旁观者的第三人称视觉去叙述失忆后的自己所经历的生活，在合适的地方留下悬念，读起来十分流畅。

最后要提的是成功剧场版化的『对某飞行员的追忆』的续作系列『献给某飞行员的恋歌』和『献给某飞行员的夜想曲』，分别排在榜上的 22 名与 37 名。从一名出身底层的少年与一位皇室少女邂逅，时光飞逝，少女成为了未来皇妃，而少年实现了自己的梦想成为了飞行员，一场关乎两国命运的任务让他们再次相遇，围绕两人而展开的一段无法实现的悲恋启动了『飞行员系列』的引擎，『追忆』所点燃的空战爱恋火花在『恋歌』中激烈地燃烧，让这个描写翱翔于广袤天际的飞行员们的壮烈故事攀上高峰。『恋歌』前两集由丰富的爱情喜剧浅浅诉说战争与复仇，后两集从高密度的战争悲剧中轻轻吟诵爱恋与感情，将在最后的第五卷画上句号。天各一方的两国大陆在『追忆』中联结，相隔万里的两军势力在『恋歌』中接合，天空一族正在『夜想曲』中步入整个系列的舞台中心。『夜想曲』回到了系列的原点，以『追忆』为舞台讲述地狱单骑越一万两千公里的传奇飞行员的宿敌，天上海军的王牌飞行员千千石武夫年轻时代的空战恋曲。『飞行员系列』借用残酷的战争去刻画深刻的恋情，两者从不间断，达致妙不可言的均衡，王道的剧情不失庄严和大气，翻译工作的竣工指日可待，What are you waiting for?

另外新作中第 17 位的『变态王子与不笑的猫』、24 位的『农林』和 29 位的『魔法劣等高中生』，都有其各自的亮点，也是所谓的萝莉正太各有所爱。『变态王子』名如其义：变态，亮点在于变态一个被不笑的猫夺去所有感情只能摆出一副扑克脸的少女。『农林』也是名如其义，讲述关于日本农业的另类爆笑，作者为此还特意到农业大学取材，无论你有没有读过福建大学的调理农务系，有没有见过经过 PS 处理的金馆长萝卜，此作肯定有土色土香的不一般的感觉。然后网络小说转型的『魔法科高校的劣等生』，累计网站点击率超过 5000 万，这可是连『刀剑神域』也面露惧色的数字，相信这是日后能后匹敌宇宙神作的银河巨作。不过文中繁琐的解释说明过多，让本作成为会选择读者的作品，不然可能会有更多喜爱本作的人。在故事中，魔法作为现代科学的一项技术而存在，在魔法的世界，魔法力强弱决定阶级地位，围绕品学兼优的优等生妹妹与她最爱的劣等生哥哥进入精英魔法学校后与性格各异，擅长的魔法领域各不相同的同学展开的青春魔法校园物语。文库版大幅修正了 Web 版被人诟病的冗长解说，平均销量达到 20 万，人气爆发只是时间问题，就让我们拭目以待吧！

Animated 浅谈轻小说的动画化

轻小说在文学界的地位就像用华丽缤纷的糖纸包裹的一颗晶莹剔透的糖果，色香味浓甜腻。如各位所知，轻小说的兴盛不仅代表新兴



的次元文化的热潮，更代表着一条闪闪生金的产业链，就算作为原作的轻小说本体怎样的平淡无味，只要得到动画化的机会就会摇身一变成为可怕的毁灭性武器，因为动画化对原作来说可谓是最实用而又最强大的宣传手段，如果观众非常喜欢动画的话，动画的原作轻小说首先就会变成这些观众不得不入手的收藏品，然后如果动画化之前小说得以漫画化，一卷小说的内容可以划分三卷的漫画，1 乘以 3，或者再有幸得以 DramaCD 化的话，再乘以 x，于是动画化的宣传就会不断带动这几种类型的商品销量，当然这时候尚未将音乐类计算在内。

那么轻小说能够获得动画化机会的前提是什么，毫无疑问就是人气和销量，轻小说的动画化浪潮在前几年还没有这么凶残，不过最近几年却如大海翻腾般席卷而来。今年顺利动画化的轻小说作品大概有有二三十部之多，包括名作之璧『Infinite Stratos』、『境界线上的地平线』、『电波女与青春男』、『神的记事本』、『无头骑士异闻录』、『碧阳学生会议事录』、『便・当』、『我的朋友很少』、『绯弹的亚里亚』、『肯普法』、『迷茫管家与懦弱的我』、『GOSICK』等，这说明了只要轻小说攒足人气和销量的话，就有很大机会动画化，不过这个“动画化”的水面下却隐藏着轻小说市场里最根本的因素——角川集团的垄断问题。今年 10 月 12 日角川成功收购 MF（Media Factory）文库，这是继 2005 年收购富士见 Fantasia 书房，2010 年在中国成立天闻角川之后的关键举措，这


▲神的记事本


▲境界线上的地平线


▲绯弹的亚里亚

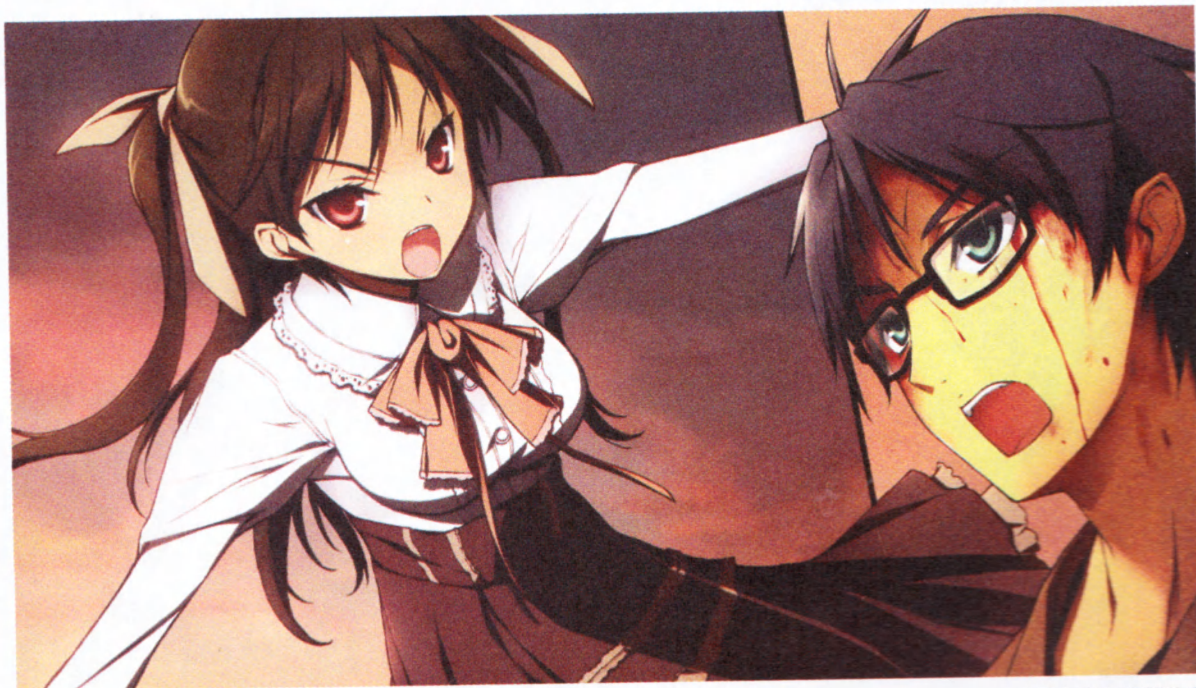

初出
『神様のメモ帳』
電撃文庫MAGAZINE Vol.17
背景モチーフをあえて１巻表紙と同じにしてみました。

代表了角川集团拥有了轻小说市场近 90% 的市场占有率，就连剩下的小学馆 GAGAGA 文库、集英社 Super Dash 文库和 Hobby Japan 文库，加上后来居上的讲谈社轻小说文库联合起来也干不过如擎天之柱般屹立大地的角川集团。把目光放回今年的『这本轻小说真厉害! 2012』榜上，你就会发现 50 部作品中有 38 部近 80% 的作品属于角川旗下的出版社，而前十名仅仅只有 Super Dash 文库的『便・当』。

角川的垄断问题很有可能发展成以自己喜好的基准决定作品的优劣，相当于把自己认为的好作品强硬推荐给他人，这意味着这个喜好的基准将决定轻小说的动画化与否，萌萌肉肉之所以成为当今财源滚滚的商业主流，一定程度上是垄断问题带来的后遗症。现在对拥有宇宙神作、文学巅峰和名作之壁三大宝具的角川来说，已经没什么需要害怕的了。

好了刚才的话题就这样结束吧，谈一下今年成功动画化的作品。今年最不可思议的动画化当属突破轻小说界史上最厚页数的『境界线上的地平线』，而且是由日升动画负责，这可能是日升首部根据轻小说改编的动画，无论是音乐、作画、机设都是超一流的水准，甚至把天书一般密密麻麻的解说巧妙略过只抽取主要的剧情而不失原作的风味，证明了不论是原创还是改编，只要出自日升之手，就是良心之作，『境界线』之后便是『加速世界』，日升从此走上原创改编两不误之路。除了给力的日升，负责『对某飞行员的追忆』剧场版动画的 Madhouse 同样犀利，直接用松原秀典的人设洗刷了原来森沢晴行画下角色的稚气，把穿越一万两千公里的亡命飞行过程表现得更迫近现实更淋漓尽致。难以置信的是 Madhouse 竟然选择用演员代替专业声优为这部剧场版配音，这成为了多少人的怨念啊。还有 2008 年成立的新生动画公司 David Production 负责的『便・当』，热血的打斗部分和半价便当的作画都很好地还原了原作，尤为令人叹服的是岩崎琢大师的背景音乐，将喜感、热血彻底融合到音乐之中，当牛头人酋长战歌响起之时，全体肃然起立敬礼！凭心而论，轻小说的动画化的确给声绘色地把原作的内容呈现了出来，增加了观赏性，但这样也有部分人只满足于动画放弃了原作的趣味，当然，这种情况只限优秀的原作。


▲笨蛋、测验、召唤兽


▲迷茫管家与懦弱的我


▲迷茫管家与懦弱的我

Conclusion 结语

不知不觉就把整篇点评消化完毕了，我们的生命中的一小部分就这样被无情的时间夺走，在这个无情的寒冬之中，今年的『这本轻小说真厉害！』有没有为大家增添一番传达至心灵深处的暖意呢。匆忙的一年，短暂的一瞬，在畅游于生生不息的轻小说海洋之时，记得做好足够的保暖工作～不然会被气温吞噬殆尽。新的一年里，恭祝各位身体健康，学业有成，事业进步，与基友手拉着手向着漫漫哲学路快乐地奔走，拜拜～▲



粉雪落无声 寒冬去无痕

■文/如月千华 ■责编/JEDI、秋叶 ■美编/晗酱

歌唱在明天的『白色相簿2』

发端于十几年前的『WHITE ALBUM』在2010年借由丸户史明之手，再次被我们传唱：『序章』仅短短十个小时就抓住了大量粉丝，那不了了之的结局同时也牵动了无数读者的心。在一个不了了之的“告别”之后，经过一年多的沉淀，姗姗来迟的故事“本篇”才与我们见面——不出意外的话，『白色相簿2 终章』(WHITE ALBUM 2 ~ closing chapter ~）是今冬最热门的GALGAME，没有之一。国内和日本各大论坛和网站重复着各种争论：除了作品本身优劣地争论之外，还有丸户厨与丸户黑的战斗，雪菜党与和纱派的争论……这些很大程度上都是制作者的有意而为。与已经被下过定义的十多年前的前作相比，刚刚落幕的『白色相簿2』更加复杂，还存在很多值得争论的问题，不过，在这里为了更全面地了解这款作品，我们先放下这些“恩怨”，不急着下定论，从作品本身说起。

故事主线梗概

3年间未停的雪

三年前的峰城大学附属高中学园祭上，一场短小的LIVE演出创造了奇迹。连续两年获得学校选美大赛冠军，并在此之后顺利三年霸的主唱小曾木雪菜，世界级钢琴家冬马曜子的女儿、学校有名的不良学生冬马和纱以及以平凡为最大特色的优等生北原春希——仅在这一天重过台的轻音乐同好会，成为校内外的一大传说。三个原本生活在不同世界里的少年少女，通过这共通的目标产生了交集，并且各有收获：没有享受过校园生活的少年留下了自己的回忆；披着“完美”外衣的少女因此寻得了真正的友人；而孤高怪癖的少女那狭小的世界也被一点点扩展开。

但所谓有得必有失，这一天的一场“告白”也宣告了“三人”的幸福就此结束。在随后到来的深冬季节，纷飞的粉雪掩盖了少年少女们的“背叛”与“罪责”，直到冬雪融化的季节到来，背负着罪人之名的少女抛下一切离开了自己的国度，剩下的“两人”则深陷在感情的残局中无法自拔……

其后的三年时间中，被留下的少年少女走进同一所大学，逐渐步入青年阶段。那首附属校学园祭上的『传达不到的爱』已经成为大学校园里传说的名曲。依旧不变的距离，依旧未改的思念，在人们疲惫不堪的内心快要达到极限的时候，第三个WHITE ALBUM的季节到来了。



第三年的雪

我们在下雪的日子走到一起，下雪的夜晚相互伤害……在下雪的黎明我们的关系又将走向何方？

这一年，为了逃避雪菜和过去的同伴，也为了自己将来想从事文字工作的愿望，春希独自从大家所在的政治经济学科转到文学科。在学业保持着上游水平的同时，他为了离家在外独立居住，还兼职了多份打工。不同的环境为他提供了不同的邂逅和机缘，也给了他不少发挥多管闲事本能的机会。

大学文学科，他刚一转科就结识了和泉千晶，这个以懒懒散散、不务正业、总是想依存别人的形象出现在春希面前的女性，很快就成为春希单方面照顾的对象，拿千晶没辙的前辈、老师和教授渐渐开始把春希任命为千晶的负责人。

在娱乐杂志『开樱GRAPH』编辑部打工是春希所有兼职中最正式的一份。以兼职身份走入编辑团队的他被严厉而又能干的美女上司风冈麻理看中，常常被委以重任，被分配的工作量也不比正式社员少。而他做事麻利的手脚自然也使他在同事中间得到认同，短短一年时间他就成为了社内备受期望的新人。

不过在这个冬天他为了对应即将面临的求职事宜和毕业论文，辞掉了部分兼职以节省足够的时间和精力。其实不管是毕业还是工作，在他人眼里春希都完全不用这么卖力，与三年前一样深受信赖的他，仿佛已经拥有了明朗的将来。但实际上他内心一直紧绷着一根随时可能断裂的弦：他曾经就因为在连锁快餐店“Goodies”打工时，因为一位同事对自己表白了好感而恶言相向，并因此引起了风言风语。如今在高中补习学校做最后一天兼职教师的时候，他再次犯了相同的错误：内向的学生矢田美穗子鼓起勇气向他告白，被他的冷言冷语所伤害。后日，美穗子的好友衫浦小春来到大学门口堵截住春希，想替美穗子讨个公道。当将好友受到痛楚感同身受的少女向春希要求解释拒绝美穗子的原因时，春希的感情再次失控……这一切都是因为这三年时光中一直不敢面对过去，面对三年前自己对和纱的那份被埋藏在雪地里的感情，这使他变得害怕受到别人干涉，害怕面对别人的感情。尽管春希始终保持着与他人的距离，但是看出他老好人本质的人们并没有因为他的拒绝、他的糊弄而放弃对他的介入和鼓励，以及指责。

春希确实是变了，改变了他的和纱一去不复返，与他一起留下的，只有另一个被改变的少女——雪菜也变了。雪菜依然追逐着春希的脚步，期望他能回首看向自己，但是三年时间让她失去了歌声和笑容，还忘记了与他人交往的方法，只生活在自己的圈子里。但是对于雪菜来说，尽管她总是站在明亮的灯光下，立于











人们视线的焦点，可她实际上比春希更加拒绝着他人，以至肯真正站在她身边的，就只有武也和依绪两人而已。然而，总是挂在她脸上的哀愁却使得她天生的美貌犹如发生蜕变一般，更加妩媚动人。即便如此，春希也没有再正视过雪菜的眼睛，而另一方面，尽管默默地守护她，却从不肯主动在她面前出现。

春希认为自己单方面地严重伤害了雪菜，而雪菜则表示自己明知两人的感情而加紧插了一脚……他们相互都不愿承认对方的过错，而一直坚持着是自己破坏了三人的关系。三年间一直持续着，循环着这种让人伤感和无奈的碰撞，两人的内心都已经精疲力尽。





碰巧在这个时候，春希时隔三年终于看到了一去就杳无音讯的和纱的消息：她以日裔新人钢琴演奏家的身份，在国际比赛上获得了与母亲曜子曾经相同的成就。为此『开樱 GRAPH』除了新闻速报之外，还要企划刊登一个冬马和纱的大特辑，而上司麻理将这项重任交给了区区兼职的春希。起初不愿、或者说惧怕回想过去的春希，在上司麻理的呵斥和教导下，总算决定将封尘了三年的感情与罪重新暴露在阳光之下，他将犹如决堤之水一般涌出的记忆雕刻成文字，将那些只有他知道的和纱纳入段落之间。由此撰写出来的文稿受到麻理的高度赞赏，当期杂志也很快一售而空，同时，这次经历更打开了一直堵在他心头的塞子。

另一方面，与春希有过不愉快的小春为了赚取与好友们一起去毕业旅行的费用而开始在外打工，她选择的地点不巧正好是春希做兼职的快餐店“Goodies”。虽然起初像冤家一样看待春希，但随着交流的加深，她也渐渐了解到春希的为人。为了让好友美穗子死心，她决定帮助武也等人撮合春希和雪菜，为两人提供了言归于好的舞台——圣诞节。

白色圣诞，春希三年来第一次约出雪菜，与她在临海的公园碰面，在高档餐厅共享晚餐，最后走进了宾馆——为了能够开始新的生活，春希准备让一切都 reset，回到他与雪菜相遇的那一天，就当那个已经与自己生活在不同世界不再有交集的最爱之人以及与她相关的记忆都不曾存在过。可是在这春希终于肯回头看向她的时候，在那最后的最后时刻，重新认识到春希的心依然不在自己这边，雪菜甩开了伸向自己的那只手，向春希哭诉着表示了拒绝。

明知春希依然忘不了过去，忘不了和纱，但雪菜对春希的感情依然没有改变，这是大家都知道的事，正因如此武也和依绪才会一直支持着她。可当依绪对她这一次的失败做出指责时，她却说：“我可以追逐不断逃跑的他，却不能接受主动靠近的他”。雪菜始终担心再次失败。

害怕又一次失去，所以一直驻足不前。然而，此刻春希终于鼓起勇气突破自己内心的障壁，雪菜却因此变得更加萎缩，无力主动去改变什么的她，只能在孤独的角度向冰冷的空气请求救赎。

春希因为雪菜的拒绝再次落入深渊之中，无法自拔。经过几日几夜的颓废，麻理给了他勇气，千晶告诉了他答案，小春为他指明了道路……无数关怀着他的人，激励着他，让他终于说出了那句停留在三年之前的告白。“我还是喜欢雪菜的。”

尽管雪菜依然不知所措地躲避着他，但并不希望“过早”的决断迫使两人彻底完结的春希决定开始等待，等待雪菜愿意主动前进，在此之前保持着相互之间的“停滞”。每天夜晚，两人相互通着长电话，春希为雪菜演奏起封印了数年的吉他……仿佛两人正过着无忧无虑的生活。尽管他所选择的方法，依旧是相互束缚着对方，依然无头无尾，看不到结局……但是春希的确是在等待雪菜能够笑看过去的一刻的到来，并且有意无意地为逃避着的雪菜提供这样的机会。

在春希的计划中，他们首要越过的那一道门槛就是曾经属于他们“三人”的歌。但是一个意外因素的出现打乱了他的计划——曾经在高中时与众人敌对，并格外敌视着雪菜的柳原朋出现在雪菜面前。在那场学园祭上被雪菜深深感动的她一直期望再次听到雪菜的歌声，并一直以惹人厌的方式激励着雪菜。而这一次，她私下对雪菜下了一副剧药：擅自替她在不久之后到来的大学学园祭表演上报了名。

对雪菜来说，重新唱起那首歌，即等于将三年前背叛的记忆重新翻起，自己或许控制不了情绪，变得真正地讨厌，甚至憎恨春希。不愿意面临那般局面的她，一直逃避着歌唱，努力地想要纯粹地去喜欢春希。但是忘记唱歌的同时，她也封闭了自己内心的一部分。这时的春希已经明白，必须要先表现出负面的讨厌，两人才有在一起的可能性。于是在他地死缠烂打之下，忘记歌唱的偶像总算做好了觉悟与那锈迹斑斑的吉他再次走上了舞台。

舞台后的这个夜晚，两人仿佛重回到了三年前。一晚上的数时间，两人相互宣泄着积蓄起来的不满，埋怨以及悲伤。雪菜本人和春希共同塑造出的幻想中完美的“小木曾雪菜”终于被完全撕碎，留下的是被三年前的记忆所改变的，阴沉又记仇，并且迸发着激情的少女。

告别了白天的雪菜，接受了夜晚的雪菜，这时迎来的是兼顾着少女的温柔和女人的热情的——黎明的雪菜，认同了自己的软弱的她最终获得了真正的坚强。

第五个冬天

当大家迎来了雪菜线的 GOOD END，很多人期待的和纱路线并没有出现。而是镜头一转，来到了 2 年后的世界，故事开启了新的章节——『coda.』。

coda，音乐用语，意味乐曲的最终章，这一章节也正是作者丸户在先前公布的情报和各类访谈中极力隐蔽，并真正留在最后的一手。在先前的『closing chapter』中，春希与雪菜两个人找到了自己的答案，但是『WHITE ALBUM2』终究是三个人的故事，没有和纱的登场故事既不完整，也无法完结，于是在 coda. 中春希与和纱在意外中重逢了。

与完全没有选择分支的『introductory chapter』以及设置的选择主要用来决定主人公行动的『closing chapter』不同，『coda.』设置了大量细致的心理层面的选择，这些选择大多不会对情节事件的发展产生影响，但会在无声无息中影响三位主人公之间的关系，最终决定路线分支。

重逢

两年后的冬天，春希顺利正式进入开樱社编辑部后，一年时间过去了。而雪菜则进入了音乐公司ナイツレコード（Nights Record）担任宣传员，并在柳原朋的推荐下，时不时会参加地下乐队的演唱。

这两年间，两人一直坚持着一周见一次面，感情也变得十分稳定而成熟。圣诞前夕，面临着春希前往海外长达一周时间的出差任务，雪菜为了不打破一周一会的约定，她决定趁机跟随春希去一次海外圣诞旅行。

法国东北部的城市斯特拉斯堡，完成了原定工作，并面对新增的工作烦闷不已的春希在平安夜——也是一周之约的最后一天，等待着与刚刚赶来的雪菜碰面。但是就在这一天，春希首次打破了约定，因为在这漫天飞雪的城市里，他见到了久别五年的和纱。这时的和纱形象狼狈不堪，丝袜破破烂烂，鞋子也不翼而飞，她拖着受伤的脚踝，并赤脚走在冰天雪地之中（在二周目的时候我们可以看到这是因为她之前在别处就发现了春希，并一路慌慌忙忙追赶上来所至）。放不下她的春希只得将和纱背回她所住的宾馆，并不顾拒绝地帮她治疗。在无人的









房间里，两人简单地交换了对方的近况：春希正在与雪菜交往，而和纱则是与母亲曜子一起来此度假。或许只是这样偶然地见上一面，并不会对两人产生太大影响，春希深夜回到自己的宾馆，到达的雪菜已经深入熟睡，他本来可以睡过一觉之后就忘记这天的一切，与雪菜开始快乐的旅行——但偏偏编辑部为他安排的新任务是采访正巧在斯特拉斯堡度假的新人钢琴家冬马和纱……

一向反感媒体采访的和纱，在春希面前不由得吐露了不少心声，这对春希本身和他的工作来说都是不小的收获，而当问起现在具有纵横四海的实力的她是否有打算回日本演出的时候，和纱做出了坚决的否定。所以采访结束之后，春希隐藏着内心的不舍对和纱做了告别，又对在宾馆等待自己的工作回来的雪菜说了一声“对不起”，心中默念着：“对不起，雪菜。我与她不会有下一次了。”

但是，当春希回国，将采访整理完毕上交之后，却得知了一个让他无法相信的消息：冬马曜子工作室正式公布冬马和纱将于近期举行来日音乐会。随着和纱的消息在日本吵得沸沸扬扬，雪菜也得知了春希的旅行期间背着她与和纱见了面。受到打击的雪菜表示自己需要时间冷静来整理心情，决定暂时不与春希见面。

另一方面，以形似偶像派明星的形象回到日本的和纱，无可避免地受到媒体的关注。开樱社也同样企划了一次对和纱的贴身采访，到后来，还发展到要制作杂志增刊号。缺乏与人交往的技巧，顽固地拒绝着别人的干涉，同时既小气又容易受伤的她，毫无疑问会在大众面前露出马脚而遭到非议。为了将和纱、将自己女儿真正的一面、真正的魅力以正确的方式传达给大众，曜子将贴身采访拜托给了在日本唯一了解和纱真面目的春希——借着五年前说服女儿跟自己离开日本时相似的理由——“把这次工作当做对和纱的临别话语也没关系。即便是那样，也向她传达一些东西吧……和她说再见吧。”

的确，五年前的离别时，两人的关系最终也没有定论，只是保持着暧昧最终不了了之。如今如果不为此下一个定论，两人或许永远也走不出这座感情的迷宫。心里这样想着的春希接受了曜子的请求，为了让更多人理解和纱那『伪恶』的表皮之下，那颗纯粹而多愁善感的心，也为了让自己不再遗忘，即便人不在身边，也能让她随时浮现在脑海里。只不过超出春希与和纱两人想象的是，在曜子强行的安排下，和纱的住所被安排在了春希公寓的隔壁，于是春希除了每天的贴身采访之外，还不得不照顾这个生活自理能力几乎为零的“人民艺术家”（大误）。面对这样被强制的生活，和纱最初也表示出坚决地抵抗，但渐渐地也开始乐在其中。两人一同外出，一同四处取材，和纱毫无顾忌地谈论着自己以及母亲，这样的日子不得不说快乐，不得不说难忘，也不得不说是一场煎熬。

日本公演的前一天，贴身采访的最后一天，取材的最后一站，两人来到了曾经度过最重要那段时光的母校。时隔5年之后，再次在第二音乐室里独处的两人，不可避免地经受着回忆的洗礼。不论日后是否还会有追加公演，是否还有重回日本的机会，都认定这就将是她与春希的“最后”的和纱，在夕阳的残照中，讲出了她最后一个秘密：五年前的学园祭后，那个既是开始又是结束的夜晚，就在这间教室里，是她悄悄夺走了春希的初吻。是的，最先喜欢上春希的是她，最先与春希接吻的是她，最先与春希相拥的也是她，然而，就在那之后，她却被目睹了两人初吻的雪菜夺走了一切……

看着泣不成声的和纱，听着她颤抖而近似宣泄的话语，春希甚至产生了自己置身于那个夜晚的错觉。他此刻终于发觉了，两年前几经磨练之后，他和雪菜的时间总算开始了运转，可和纱——和纱的心却依然停滞在五年之前。

故事发展到这里，面临着一次重大的分歧，之前春希所做出的细微选择将在此决定故事的最终走向。游戏设定中，由于制作者在一周目隐蔽了一些信息，我们必然会先看到一个normal end，然后重新开始才走进两位女主角真正的结局。其中雪菜的normal end非常唐突也没有什么内容，我们在这里不说也罢。





和纱 normal



在名为“最后”的免罪符的掩护下，和纱对春希做了最后的告白，并希望他能在公演时到场。但是公演当天，春希却前往外地，来到正在外出差的雪菜身边，他强烈地渴求着雪菜的身体，以借此忘记和纱的存在。

在第二天回程的列车上，从自己采访用的录音笔中他才发现了和纱留下的另一番告白：和纱知道自己的告白会以失败而告终，但那只是一次为自己“还愿”的行为。她归国演出什么的其实都只是名目和借口，和纱决定回到“讨厌”的日本来真正的目的，仅仅是为了演奏一场完美的音乐会，向自己无法重新面对的两个人表达真心的感谢和祝福，同时也借此机会对春希做出最后的告别——毫无疑问，这场突如其来的演奏会，象征了和纱面对过去，真正开始前进的决心。但这一切决心都因为春希不在场而泡汤，演奏会从结果上来说，就专家的评论来看，是失败了。而更让春希意外的是，冬马母女俩同时都在演奏会结束后失踪。



春希经过一整天地寻找，在和纱家空无一人的旧房子地下室里找到了失魂落魄的和纱。身心疲惫，宝贵的双手被自己弄伤的和纱，见了春希有如发狂一般向他扑去，对这个毁掉自己一切的人宣泄着愤怒和憎恶，但宣泄完后，剩下的依旧是悲哀到让人心痛的爱恋。她要求春希拥抱她，让她忘记一切，哪怕只是谎言也好，哪怕只是在离开日本之前的这段时间里也好……

就这样，两人彻底拒绝了外界，开始了堕落的生活。在现实中看不到未来的两人，只能沉沦在肉欲之中。和纱总是极力去掌握主导权，以此尽力去庇护着春希，减少他内心的负罪感。她要求春希对她说谎，要求春希骗自己说爱她，喜欢她，并表示只有当这些话语是谎言的时候，她才能安心地接受，安心地喜悦，安心地忘记一切。



渐渐地，两人已经无法停止自己内心的齿轮，春希表示要想谎言成真，并让她不再离开。为了逃避所有人，两人外出旅行，而他们选择的是五年前那个回忆里的场所，是春希与和纱无法以“正常关系”交往下去，两人间的恋情一度终结的转折点。从那里开始，两人便持续着背叛和过错。在仿佛只有两个人的世界里，他们相拥相爱相互沉溺，并在沉寂的夜晚许下了夫妻之约。然而也就是在这次旅行中，和纱明白了：一直生活在广大世界里的春希无法彻底拒绝周围的重要之人，但为了不让和纱受伤，他压抑和忍耐着，以至现在内心已经到了崩溃的边缘。为了春希的幸福，和纱也作出了最后的决定。她不顾反对将春希拉回了日常的世界，通过追加公演重新向所有人证明自己告别的决心，并再次离开了日本。





一年之后的又一个飘雪的季节，在雪菜的悉心照顾下再次从伤痛中走出来的春希也重新走上了生活的正轨，并再次接受了雪菜，尽管两人心中和纱的存在永远也无法消除，但他们还是将就这样一起走下去……



和纱 ture

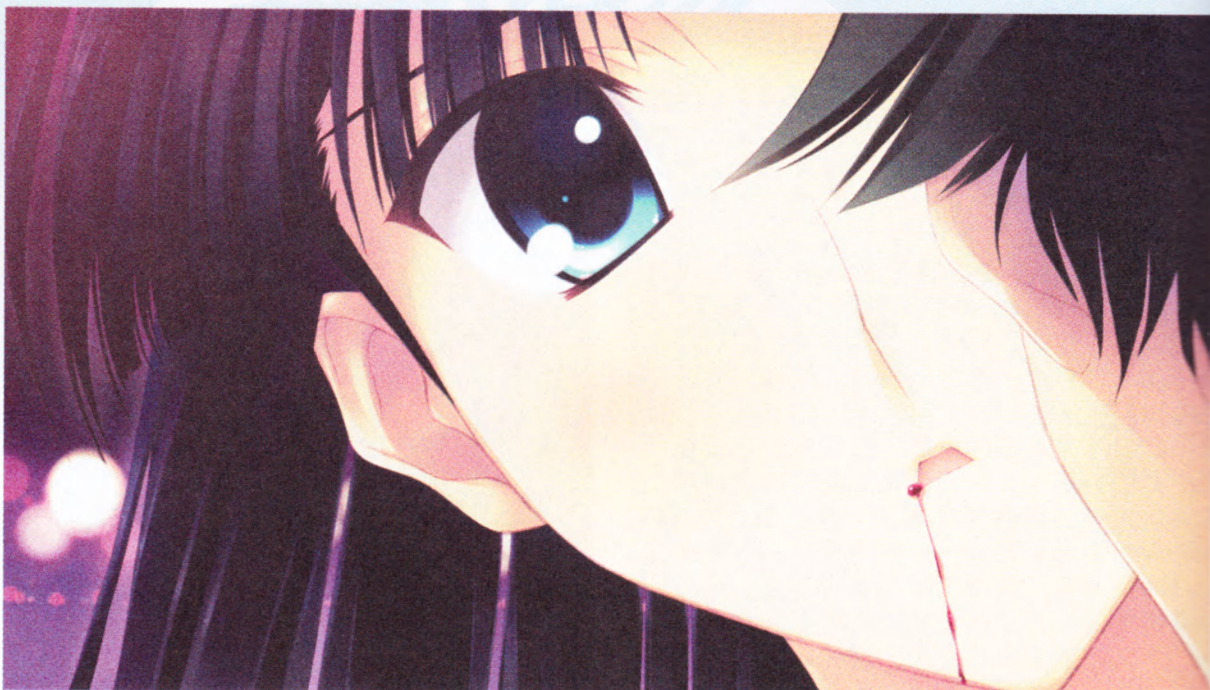
公演失败后，春希找到和纱后，拒绝了她的要求。因为他自己无法像五年前一样以告别为前提向和纱表白，他不想看到与过去相同的结局，于是在等待和纱冷静下来之后，春希便于她一同回了住处。

虽然就这么找到了和纱，这时候春希还没意识到更大的隐含其实藏在同时失踪的母亲曜子身上。他怎么也没想到几经周折之后，他会在医院的重病房里找到曜子。原来曜子早就身患白血病，无法再进行单独演出，而近日身体更出现严重异常，来日之后常常不见人影也都是在这座有熟人担任医师的医院里接受治疗。她本次带着和纱回到日本，最主要的目的便是想看看和纱是否能在日本生活下去，感觉自己时日不多的她已经准备在自己诞生的国家度过余生。如果和纱依然不愿留在日本，她也将无法继续陪伴——这意味着刚刚被春希拒绝的和纱，又将失去她唯一一个可以依靠的对象。

离开日本的三年，虽然和纱用钢琴的实力证明了自己可以在世界上畅通无阻，但她自己的世界却并未因此变大。她虽然爱着钢琴，却没办法像曜子那样仅凭着钢琴在世上活下去，因为她对钢琴的爱，是来源于她只有在弹钢琴的时候才能与心爱的人进行交流。失去自己所爱之人的和纱，是无法独自活下去的。深知这一点的春希和曜子决定暂时隐瞒着她，至少等到追加公演获得成功之后再想进一步想办法。春希尽可能地花时间陪在和纱身边，减少曜子意外倒在她眼前的危险，但毕竟纸包不住火，和纱了解到残酷的真相后，再次开始了逃避和自暴自弃。

此刻，无法看着和纱就这样自我破灭下去的春希，做出了至今为止最过分的决定——他决定抛弃身边的一切，选择与和纱一起离开，并一直支持和保护她。雪菜恸哭，雪菜家人的憎恶，依绪和武也的辱骂和劝说，职场上司的责难与关怀……春希背叛了这些一直重视着自己的人们，后悔之念时时刻刻都缠绕在心头，但是为了和纱，必须背负起这些罪孽和惩罚。







又一个两年时间过去了，以维也纳为据点活动的冬马和纱在日本虽然渐渐无人问津，但在世界范围内的发展却势头良好，除了和纱本身的实力，这也固然少不了以贴身经纪人身份陪伴在和纱身边的春希的功劳。一个繁忙过后的夜晚，两人在电脑前打开了曜子通过电子邮件发来的视频影像，展现在两人面前的是，在众人包围下振作起来的雪菜，怀抱着春希留下的吉他，弹唱着那首『Powder snow』的景象……





雪菜 ture



和纱第一次公演当晚，春希在迷茫中来到雪菜面前，向她坦白了近期与和纱发生的一切。可是敏感的雪菜早就感觉到了春希的变化，知道他和和纱之间一定发生了什么，但是她并没有马上指责春希的背叛，反而责怪她在和纱最需要他的时候逃开了。雪菜明白，原本可能就此了结的感情恰恰会因为春希的这次逃避变得更加强烈。

在雪菜的要求下返回去支持和纱的春希并没有赶上公演的落幕，但是在第二天找和纱时，他明确并反复地对和纱说，他是爱着雪菜的。而后得知曜子患病的秘密，眼看着和纱的二次公演日日逼近，却不知如何为和纱的将来铺路的春希，在苦恼之中决定向雪菜求助。因为此刻不论是春希还是曜子的话语，和纱是无法再听进去的，唯









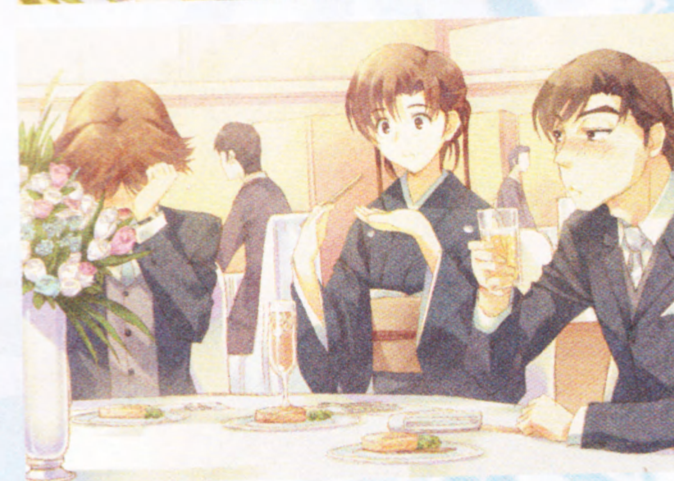
有面对雪菜，她才无法逃避。

春希与雪菜联系曜子，设计了一个计划：联合春希所在的开樱社，雪菜所在ナイツレコード，以及的曜子的冬马曜子工作室三家公司，在春希制作的增刊号上增加一枚附属CD，这张CD便是和纱在日本的首张音乐专辑，而雪菜则以负责人的身份被委派去去动员和纱，通过这样创造了一个和纱无法推脱的坏境。在数年之间学会了春希死缠烂打功夫的雪菜，与和纱在一起互吐衷肠，互扇耳光，表达出了自己一直藏在心底的感情，并且通过一天又一天的劝说和鼓励最终打动了和纱，使她愿意尝试走出那个只有自己的世界，尝试用自己的世界去包容更多的人。



收录CD和准备二次公演，两份工作在所剩无几的时间中同时展开，这次和纱还坚持要在专辑中收录一首由三人——曾经的轻音乐同好会创作的新曲。由春希担任作词和吉他，由和纱负责作曲编曲以及钢琴，由雪菜来演唱……即便面对这客观看似无理取闹的要求，三人最终还是达成了一致，他们都深信，三人在一起没有什么事是做不到的。于是就这样，职业演奏家与私人乐队歌手与外行吉他手的奇怪组合献上的一首『時の魔法』，为这张以纯白背景当做封面的音乐专辑画上了完美的句号。

在结局中，我们看到了与和纱结局完全相反的景象：春希最终选择了雪菜，也顺便成全了周围的人，连和纱也决定留在日本陪伴母亲曜子，可以说是迎来了一个皆大欢喜的结局。







主要角色分析

北原春希

人与人交往的时候，相互之间各有不允许他人踏入的领域。合理地探知对方的这种领域，合理地留给对方一定的退路，这些都是成熟的社会人所必须的社交技能……不，或者应该说这是在人与人之间自然会养成的一种习惯。但是春希没有这样的习惯，他无视对方的防线，想方设法地踏入对方的内心领域，并竭尽全力去解决对方内心的问题。从不顾对方意愿强行推销自己认为正确的价值观，他的这些行动无疑是一种 egoist(个人主义）的体现。然而无可救药的是，他这些不知分寸的多管闲事的行为，都是发自他切实想为他人办实事的真心，这在熟悉他的人眼中，是一种魅力的体现。或许他这种令人烦闷的性格并不是所有观众都喜欢的，但他所付出的努力值得肯定。

『序章』中的他为了自我保护而塑造出来的八方美人的形象，由于那一场背叛而被打碎。到了『终章』，变得害怕他人好意的春希，三年来一直平等地对待着他人，不对任何人偏心，也不轻视任何人，以求不被任何人喜欢或讨厌。这就是他对人际关系产生恐惧之后，形成的新的自我保护的方法。为了拒绝和逃避别人，原本就处事圆滑处的他渐渐演变成了谎言专家。另一方面，虽然他内心期望着破灭，但过剩的理性思维却让他无法付诸行动，于是只能将自己关在自己的世界，恐惧着外来的干涉。通过亲笔撰写了冬马的文稿，春希打开了隐藏在内心的话匣子，重新审视了过去的记忆以及三年前便静止的思念。也正因如此，他才能真正直面自己的内心，去接受他人的存在。不过，这并没有改变他内心经过数年的折磨已经支离破碎的现状，所以在支线中，我们可以看到他可怜，狼狈和卑怯的一面。

回到故事的主线中，纵观全作品，春希在雪菜和和纱之间的动摇，变心以及背叛都是罪，这无可非议，但我们可以看到，他始终努力地想做到真诚待人。最初因为他不肯伤害对方并打算独自承受，然后以失败而告终。在自我欺瞒的大学前三年时间里，他追求的“真诚”陷入了迷走期，直到最后的『coda.』才领悟到不同的立场上拥有不同的真诚。

在这里要说起春希最爱的人究竟是谁，我想和纱是他本命的说法应该是最接近真相的。面对各种选择时，他一向是不由得偏向和纱一边，而从一般情况来看，雪菜对他来说也拥有不比和纱弱的价值——其实且不说作品本身，从小说特典『歌を忘れたアイドル』中的片段我们可以看到，春希的确内心的确也是喜欢雪菜的，但是他自己在这份充满罪恶感的感情里找不到出路。只不过在『coda.』中除了单纯的爱情，故事还加入了婚姻，家庭以及现实生活等更广泛更复杂的因素，这种情况下再讨论他究竟爱谁就更难得出结论了。



小木曽雪菜

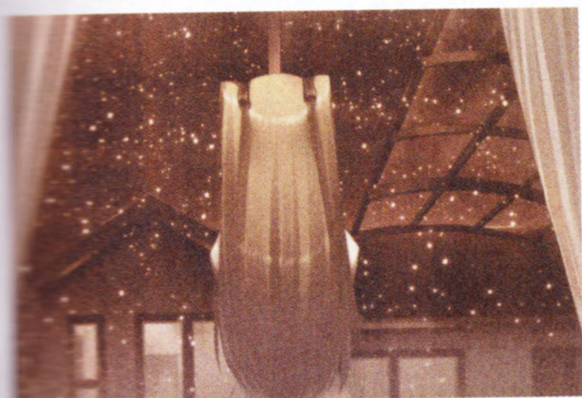


尽管依然被带上了校园偶像的帽子，尽管她家庭派，庶民派平凡少女的本质并未干煸，但雪菜毫无疑问是从『序章』到『终章』变化最大的角色。三年前的灿烂的笑脸被满面愁容所代替，总是主动发起攻势的积极性也变为了常常按兵不动的消极态度。

起初在春希眼中，因为雪菜不懂得狡猾，不懂得耍诈，他们两人的三年时光才会如此痛苦。若是换做稍稍懂得使心机的人，或许她和春希早就有了结果，不管是最终在一起还是两人彻底分开。但实际上不是这样，与在『序章』中一样，雪菜清楚明白他们的现状和症结，但一直害怕失败，害怕再次受伤的她也选择了与春希保持了固定的距离，名副其实地束缚着对方。

雪菜头脑机灵，对感情敏感。在对应感情时，她的确会耍一些小手段和小心机来达成自己的目标。比如设计特殊的环境让对方无法拒绝自己的要求，或者让对方无法说出自己她不利的话，在将对方的言行控制在自己的股掌之中的同时，还不会让对方察觉到自己的谋略。『序章』中她对春希采用一退两进的步伐抢先抓住了春希的心，而在『终章』里她又一进两退，时刻把握着两人





之间的主动权。虽然前后采用的手段并没有本质的区别，但由于经过三年时间，她变得低沉而阴郁，而且露面的机会大大减少还常常通过短信和电话就能控制大局，这让『终章』中的她不免给人留下绞尽心力在攻心计的印象。但实际上，雪菜虽然绝不是省油的灯，但也没有到“阴险狡诈”的程度，她的行为和心理都是很常见的小女人的特点，这也很她符合平凡少女的形象。此外，值得注意的是，纵观整个故事，她所使用的心计，特别是对待春希所使用的小心思，结果顶多只是捣捣乱，最终往往都不会对自己留下好的影响。正所谓聪明反被聪明误，这或许也是她身为一个“小女人”的悲哀。

在平凡的环境中长大的她，非常珍视自己周围的人，她真心地希望自己所爱的人——家人，恋人，朋友，甚至情敌——都能够得到幸福。即便她知道这样都合的愿望在现实里几乎是无法实现的，并也因此反复吃苦，反复碰壁，却依然忍不住坚持。雪菜自己称这是她的任性，或许正是这种任性才造就了她对感情的执着。

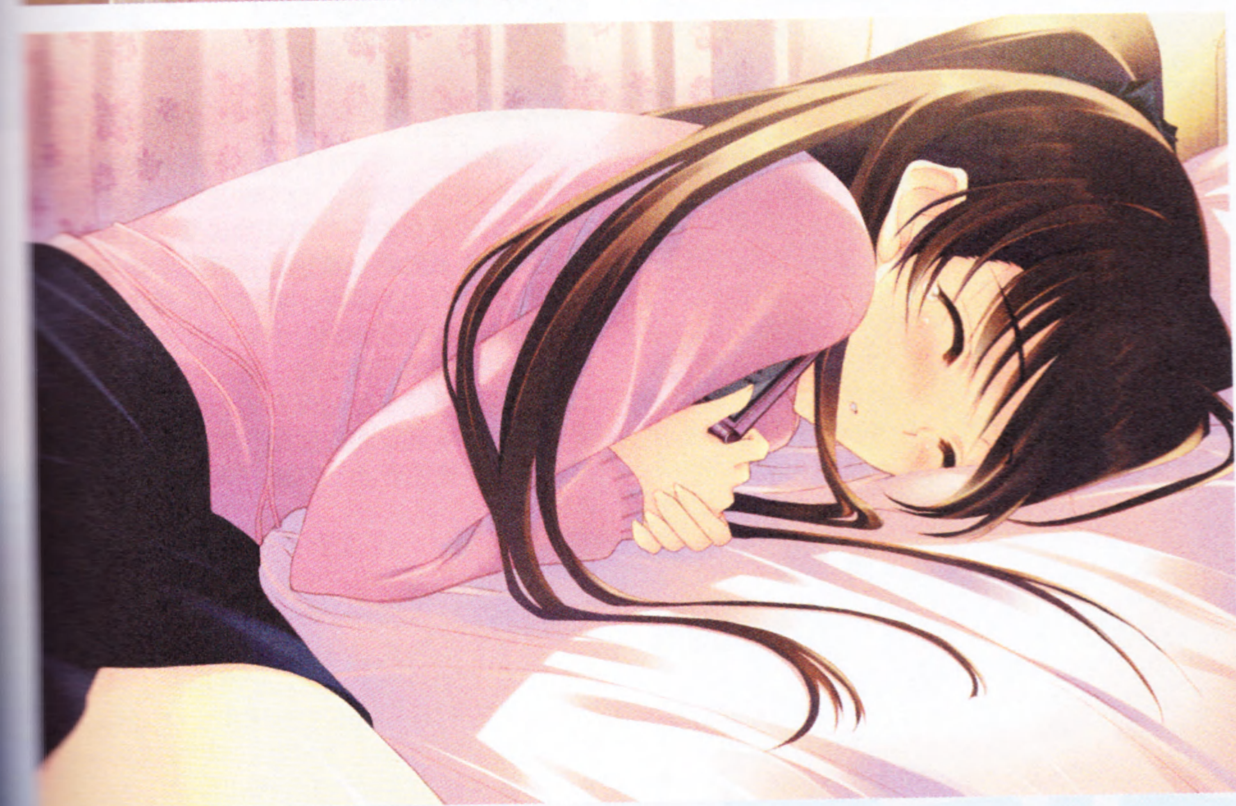
从『序章』到『终章』再到『coda.』，我们看到了一个少女从挫折中成长的过程。就像前文所说的那样，她通过承认并接受了自己的软弱才获得了真正的坚强，『coda.』中她面对更大的挫折，也能以纯粹而灿烂的笑容去面对，这体现出的正是一种令人敬畏的坚强。



冬马和纱

和纱是一只披着狼皮的兔子，摆出孤高的姿态，却会因为寂寞而死。她态度强硬，可更多的时候是在虚张声势，她看似坚强，实际上不依赖他人就无法生活下去。『序章』中曾认为自己能独自活下去的她，数年之后也能够理解自己一直活在周围人们的宽容之中，而她离开日本与母亲曜子一同前往维也纳的生活，无疑使她取回了家庭的羁绊，她本来有机会能拓展自己的视野，在更广阔的世界生活，但她却固执的拒绝了着一切，只是更加依赖自己的母亲。



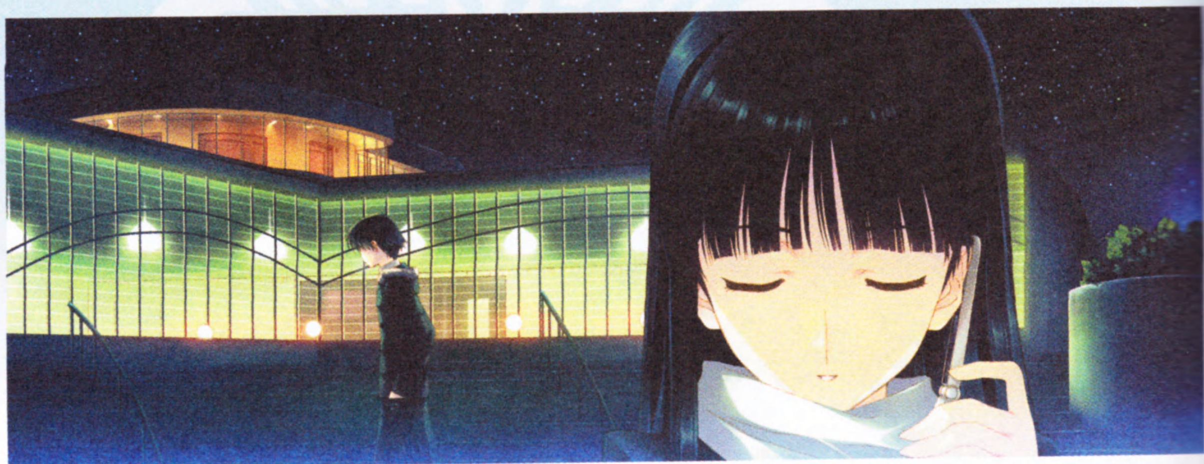




数年时间，告别过去寻找新的恋情并不是什么难事，但她那幼稚而一根筋的感情却始终没有动摇。不过正是因为和纱五年来都只追逐着同一个目标，眼里从来都只有同一个人，她的钢琴才会充满感性，洋溢着感情，才能在短短五年间成长为能够在世界范围立足的钢琴演奏家。值得注意的是，即便心里没有忘记春希，可实际上原本她自己也并没有再奢望这份恋情开花结果。即便五年后她重新走进春希的生活，她最初期望的只是单方面的表白，以及向他与和雪菜送出祝福。只不过她从五年前就从未改变软弱的心在误会和打击之中没能贯彻到最后，所以五年没有机会成长的她才会向春希追求与过去相同的结局。

『coda.』里和纱的两个结局都不能算是好结局。普通结局里她虽然鼓起勇气放弃春希，与曜子一起离开了日本，但她迟早将面临曜子所隐瞒的真相而再次陷入绝望。在最终结局里春希选择与她在一起，并不是没有获得，只是牺牲实在太多太多，两人必须背负的东西也格外沉重。不管在哪种场合，和纱最终都以弱者的形象收场，没有获得常人应有的坚强。

不知是不是命运使然，『终章』和 C81 的广播剧『一泊二日の凱旋』中都讲到曜子去日本音乐会的时候也将和纱带回了日本，当时她曾有数个与春希见面的机会，但却因为细微的巧合让两人擦肩而过。很明显，假若两人在这个时候就重逢他们的感情和结局也就不会像现在这样极端而缺少救赎。





支线梗概与人物分析

说回『终章』中那个第三年的圣诞节，由于被雪菜拒绝，春希跌入深渊。如果他在那段时间选择了向身边的女性寻找救赎，我们便会进入其他女主角的路线。当然，在这里选择其他女性，对雪菜无疑又是一次背叛，但他与雪菜在一起总是会担心对方是否在顾忌着过去，而在不知不觉中自己也被过去所束缚。因此选择其他女性，让两人都得到解脱也并非不是一条解决之道。





风 风麻理

身为对自己和工作都格外严格的工作魔人的麻理，在对待自己手下的时候，总是会不自觉地摆出上司的架子，但这其实是她喜欢照顾人的大姐头气质的体现。春希以兼职身份来到开樱社的时候，她很快就看中了春希的才能，将他拉入门下进行重点培养。她一早就看穿了春希在努力地通过工作逃避着什么，却一直没有找到答案，也顾虑着未能开口询问。不过借着春希动了真情撰写了冬马和纱特辑的机会，麻理了解到春希有过一段不平凡的恋情。

被拒绝的平安夜里，惧怕孤独的春希为了借由与他人的相处来冲淡悲伤，逃到名为职场的不夜城。就在这碰巧大家都有事外出的神圣的夜晚，独自留在办公室加班的麻理成为了春希的“最佳选择”。于是，渴望他人温暖和温柔的春希，第一次向麻理露出了自己软弱的一面。

麻理知道自己把工作放在首位的个性在恋爱问题上受到诟病，她也的确因为这样的问题留下过不快的回忆，所以面对恋爱，麻理是一个格外小心或者说格外胆小的人。更何况，对方还是一个前途有望的大学生，也难怪她会畏缩不前。但完全出乎她意料的是她的这种畏缩，将期待她的温暖，把她当做救命草的春希逼入了绝境。认为对方拒绝了自己的春希，仿佛从麻理身上看到了数年之前和纱拒绝自己时的影子，身心失控的春希险些对麻理霸王硬上弓。当他回过神来，因自己犯下的不可原谅的错误而陷入深重的负罪感。就在这时，麻理反而安慰春希不必自责，并表示自己并没有拒绝春希。就这样，两人关系发生了转变。

两人在一起度过了一段无忧无虑而快乐的日子之后，春希不得不面临一个问题：麻理虽然知道他与和纱有过什么，但却并不知道雪菜的存在。他认为在向麻理坦白雪菜的存在之前，自己必须先与雪菜做一个了断。但是揣测出春希心思的雪菜一直不肯答应春希想要见面谈谈的请求，并将两人见面的日子推到了 2 月 14 日——情人节，同时又是雪菜的生日。雪菜明白，在这一天





杉浦小春

最开始出现在春希面前时，小春在他眼里是一个坚强的少女。喜欢多管闲事，通过讲道理来武装自己，把好友的事当做自己的事一般认真严肃地对待，并且不会知难而退。这些让人似曾相识的个性，使第一遇见她的武也便称呼她为“小春希”。而春希本人口上虽然不承认，但在交往中，他常常从小春身上看到过去自己的影子。

随着交往的深入，小春渐渐了解到春希的过去以及背负的痛苦，渐渐显露出女孩子温柔的一面。当春希拼命想要寻找温暖的时候，他来到与小春一同打工的『Goodies』门外。无法下决心走进去的他，反而被正在里边工作的小春发现。她执意地追赶上了逃跑的春希，却一直不开口询问他低沉的原因。平时与春希一样毫不犹豫踏入对方内心世界去多管闲事的她，此时在春希内心的界线之前止步不前，却依然多管闲事地照顾着对方，这是春希所没能达到的领域。

在此时，春希也不再顾忌，对小春讲述出了几年来的回忆以及平安夜发生的事。得知了一切后，小春做所做的，是对春希全面的援护射击，不由分说地庇护着春希都不愿意去庇护的自己。接下来为了安慰春希的小春更加主动地与他在一起，但他们独处的景象却恰恰被好友美穗子看到。当美穗子和其他友人向她追及着事情的原委的时候，她不由得愤怒起来：为什么必须要想大家说明这些令人心痛的事？她自己也没有察觉到，这其实正是自己与春希初遇之时春希露出“丑态”的原因——她在不知不觉之中已经站在春希的立场上考虑整个事件了。这时候小春终于明白了春希口中那所谓“对任何人都真诚”的沉重和意义：对待不同人的不同的真诚，那即意味着对不同的人都需要在一定的立场上决定自己力所能及的事。为了不说谎，她只能选择缄默不语，而这又无奈地伤害了美穗子。“成绩优异，品行端正的前委员长其实是个抢走好友男朋友的 bitch”，没过多久时间，这就成为学校里众人皆知传闻，小春这一原本立于道德至高点少女就这样被套上了道德的下限。

能看出小春心存苦恼的春希，虽然想帮助她点什么，可是小春本人为了不让春希背负罪恶感而决定自己解决，而陷入这种伦理和情感的恶性循环的她，找不到不伤害他人就能消化



春希是无法向自己提出分手的。而对春希来说，在这一天他还有另一个约定。正在美国出差的麻理，在情侣们都向对方确认爱意的这一天，挤出了空闲乘坐飞机回到日本，要求春希见她一面。但是春希却因为雪菜的计策而延误了时间。

当春希迟到数个小时之后，为了赔罪来到麻理家时，却发现自暴自弃的麻理把屋子搞得一片狼藉。原来麻理这边也隐瞒了一个秘密：她从几个月前开始就在做调动到公司美国分部去工作的准备，一直没办法开口对春希说，约定见面的这一天就是春希能够挽留住她的最后一天，现在为时已晚。两人坦白了互相的秘密，不但没有解决问题，反而加深了对对方的伤害。麻理郁郁地离去，春希也无力挽留。但是两人都并不希望就以这样的方式告别。

半个月后，麻理在赴任前最后一次回国办理手续，并在准备踏上回程的时候，给春希留下了最后一次抓住自己的机会，但是由于东京圈正在下着大雪，很难估计春希是否能赶得上，而对麻理来说，不管是怎样的结果，那都是一种命运了。

收到麻理信息的春希，不巧正与武也、依绪以及雪菜一起在外地旅行，春希在这一晚向雪菜坦白了关于麻理的一切，然后眼看着正常的方法绝对赶不上麻理飞机的他赶紧设计了一套方案——不是在日本，而是赶在麻理之前到达美国，在机场抓住了自己的爱人。







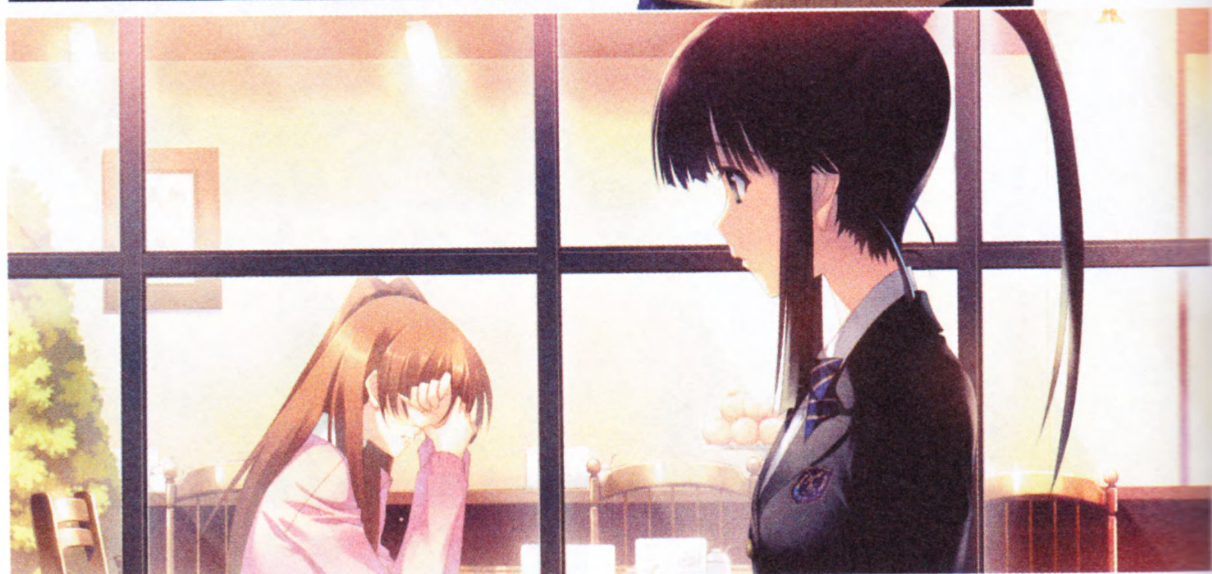




问题的方法。当春希和小春终于偎依在一起的时候，小春又成了一个常常泪流满面的少女，当他们两人在一起的时候，小春选择了忘记现实中的痛苦。但在两人的意识中有许多自己之外的重要存在不得不去保护，因此他们会受到世间或外加许多东西的束缚，无法一直活在二人世界里。

从春希口中得知了他们两人的事情后，武也在责备了春希的同时，也作出了鼓励。明明拥有相同的性格，在相似的环境中长大，但与三年前的春希经历了同样的事件的小春遭到孤立，成为恶意围攻的对象。可是春希至今，哪怕是在这无可救药的境地之中依然有武也这样的友人相伴。春希在感叹自己幸运的同时，也得到确信，小春筑建起来的人际关系并不是那么脆弱的东西，一切都还有可以挽回的机会。而正因为春希经历了充满悔恨和失意的三年时光，他才能指点并引导有如三年前那个自己一般的小春走出绝望，为自己和朋友的幸福迈出正确的步伐。

另外不得不提一下，与春希一样容易被罪恶感压倒的小春始终没办法对自己对春希的感情释怀，而在故事的最后，竟然是她最不敢面对的雪菜主动出面，给予了她救赎。当春希已经决定离自己而去，已经不再受自己控制之后，雪菜也从自己的感情中得到了解脱。





和泉千晶

和泉千晶作为与自己过去没有交集的，可以在交往时不在意其性别的女性友人，对春希来说即是一个很容易交往的对象，也是一个搞不清楚其真正心思的人。当照顾她成为一种习惯和责任，两人之间的距离已经走得很近，而到这时，千晶也开始展现出女人的魅力，甚至在春希苦恼和寂寞之时，千晶还表示可以以女人的身份对他作出报答。

在与雪菜分别的夜晚，春希回到自己的公寓楼下，发现千晶正在飞雪中等着自己的时候，他终于彻底被攻陷。自愿为春希提供避风港的千晶，在此时成为他最为“便利”的选择，春希自己也明白，这是一个不论对雪菜还是千晶本人来说都是最过分的选择。而千晶仿佛什么都知道一般全盘接受了一切，接受了春希的懦弱，春希的伤痛，数天时间里一直陪在他身边，与他一同堕落。在新年到来的那天夜晚，春希藏在家里的 3 年前学园祭的 LIVE 光盘使他不得不对千晶娓娓讲述了那曾经要好的三人的过去。也就在这一个夜晚，千晶模仿着和纱的语气和

声音对春希做出了饶恕，做出了鼓励，春希总算鼓起了结束依存着千晶的生活并踏出泥淖的勇气。

玩家们一周目到达这里，还没走出感动的余韵，故事却突然因为千晶的消失戛然而止。如果根据丸户在事先的提醒重开『序章』和『终章』就会发现增加了不少关于千晶的……让人哑口无言的情节。原来千晶高中时代就与春希等人就读同一所高中，作为戏剧演员因高超的演技在当时就拥有极高的人气，现在则是大学剧团的当家花旦。几年前在附中学园祭上被轻音乐同好会的演出所感动后，她便决心想要在舞台上重现三人的故事。为了得知三人过去的来龙去脉而接近春希的她，将自己扮演成一个对春希来说最容易交往的人，编造各种谎言一点点博得了春希的信任。同时她也借机以旧识的身份去接近雪菜，去了解她的为人，创造对自己有利的条件。而在等到春希对她说出了过去的经历之后，达成目的千晶也就从他的眼前消失了。

她是一个为了戏剧可以抛弃一切，牺牲一切的纯粹的“演员”，从这种意义上来说，她是一个可怕的女人。但是她并非没有收到良心的弹劾，也并非没有对春希动心，只是在她心中这些都比不上戏剧的地位而已。原本以为春希在知道自己的真面目后会仇恨自己一辈子，可春希却在大受打击之后很快振作起来，依然不肯放下她不管。最终，由千晶一手创造的戏剧开演了，舞台上的故事起初和现实中三人的故事无比接近，但是到了中后段却演变成了与现实完全不同的故事。戏剧的最后，千晶所扮演的，以雪菜为原型的女主角，向着男主角作出的告白，已然是千晶想对春希传达的感情……

顺便一说，在这条路线中雪菜与千晶的对峙也是看点之一，千晶虽然最终得到春希，但在面对雪菜时却从未占据过上位。所以，到底谁才是本作中最厉害的女人呢?








不像结局的结语

『WHITE ALBUM2』继承了前作的属性，是一款彻底的郁系作品，只论郁的程度更是大大超越前作。一般来说，当我们遇到让人看了内心压抑不爽的作品，会有两种情况。一种会看得想责骂编剧水平不足，一种则是会对作品内的人和事抱不平。对我来说，前段时间的『晴天雨』属于前者，而『WHITE ALBUM2』毫无疑问是后者。尽管作品算不上完美，部分情节设置上依然存在可以改善的余地，但是缔造者丸户还是实现了当初要创造一款“了不起”的作品的承诺。

文章至此，我们可以了解到『WHITE ALBUM2』这部作品的大致情况，但尽管关于本作还有很多探讨和介绍，也还有某些部分可以更加深入，可毕竟篇幅和时间有限，在这里我们先告一段落，有机会再继续吧。▲

痕
～きずあと～

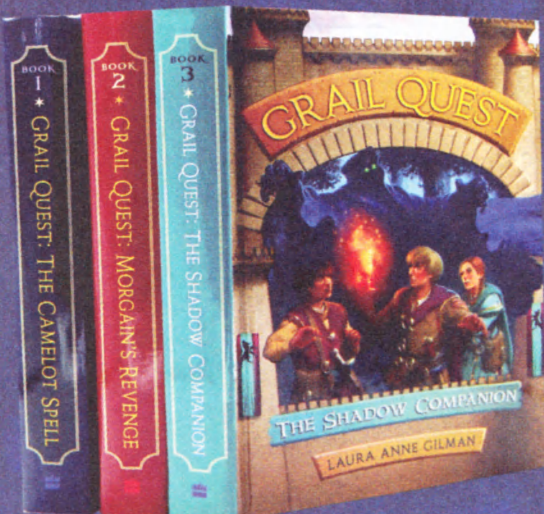
■文 / 多魔 ■责编 /JEDI ■美编 / 晗酱

叱咤业界的脚本异才高桥龙也小传

理性的叛逆 在自我否定中成长的“业界第一”

引子 TAKAHASHI TATSUYA

对于高桥龙也，这位伟大的 Visual Novel 爱好者以及坚定的大 LEAF 战队支持者显然不会陌生，而每当提到这个名字的时候，大说特说愣头青音乐人下川直哉的创业史自然也是免不了的，毕竟，没有高桥龙也，有没有 VN 如今的繁盛和兴旺暂且不说，关西腔专务带领 LEAF 制霸一方这事儿是肯定没有的——举国兴兵得靠王侯将相，下川若是刘邦，高桥自然是韩信，为何是韩信，让我们细细道来。





▲巨人之星

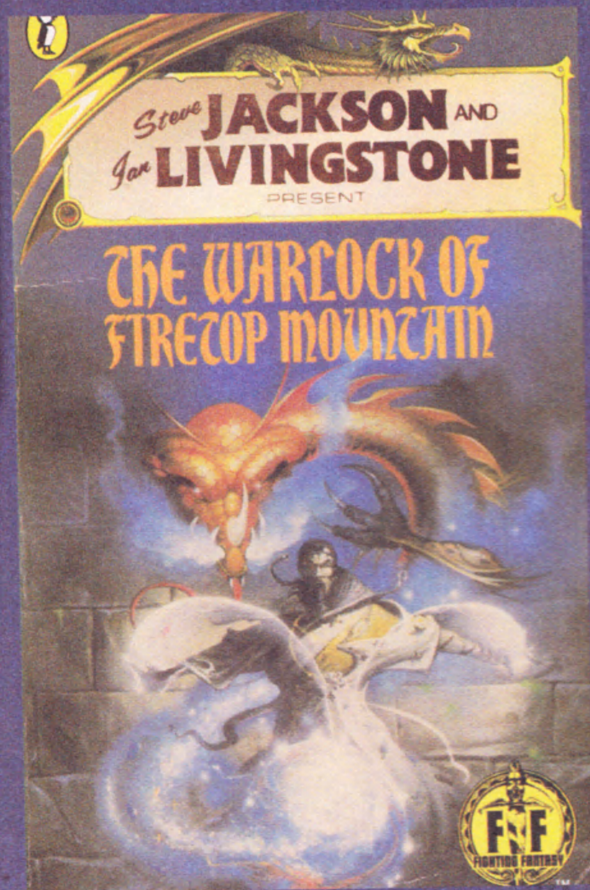
成长的契机 TAKAHASHI TATSUYA
文艺 OR 娱乐？

高桥龙也出生于 1970 年，这是一个断代的年份，60 初出生的人们沉浸在『巨人之星』『明日之丈』的男意气之中，而进入到 7、80 年代之后，洋画、彩色动画以及特摄就渐渐开始步入了全面繁盛期，好莱坞电影的大量引入、超级机器人战国时代的兴起、三大特摄系列的割据鼎立……多彩多样的电视电影媒体作品"陶冶"了一批又一批业界人的"情操"。圆谷 PRO 的死忠，坚定的凹凸信徒河野一二三；大张正己、荒牧伸志追随者，超级机器人爱好家小坂崇气；钢普拉达人，装甲骑兵系列隐之忠实观众，小学时被『魔法少女小惠』吓得半死的虚渊玄；以及与前者同是林正英、吴宇森等香港电影导演的忠实 FANS 的东出佑一郎等等。他们都是 60 末 70 代生人，而这各式各样的媒体作品也给了他们各自不同的影响，赋予了他们各自不同的实现自己的"娱乐"的方式。当然，除了电视媒体之外，漫画和小说等平面媒体作品自然也不用再多赘述，且不说梶原、手冢、横山等人还在世时的漫画大时代，影响这一代人的小说更是门类繁杂，从明治时期的黑岩泪香与须藤南翠开始就一直兴盛的侦探小说，梦枕貘和菊地秀行等联手开辟的超传奇暴力小说，以及荒卷义雄的架空战记小说等等，只要有"孔"，就有人"钻"进去，举例来说，一个叫做原田宇陀儿的婆婆娘基佬便是无孔不入无处不晒的典型，玩笑话按下不提。

70 年代生的高桥龙也，在这媒体大爆发的时代，受到的又是何种熏陶呢？首先要提到的是 1978 年至 1979 年播出的出崎统监督的名作『宝岛』，这部作品是高桥龙也曾明确表示过自己非常喜欢的作品之一，不仅在每次再放送时都准时收看，而且在其 DVD-BOX 发售后还第一时间购入收藏。而谈到这部作品的印象时，高桥龙也一方面表示了对于出崎统的演出和其对故事氛围的把握的感服，"每次看完了之后，就想要开始自己的旅行"，另一方面也特别提到了对于羽田健太郎作曲、岩谷时子作词的 ED 曲『小さな船乗り』的特殊喜爱，特别是一句「ぼくは元気でやってます。かばんいっぱいの希望と夢と宝物、かかえて帰りたい」让他感慨颇深，"听到这一句时，总会由衷感动。那种思念故乡却事业未成，无颜面见母亲的心情，令人嗟叹不已。"由此可见，高桥龙也对那个时代所特有的"属于男人的浪漫"并不像当时很多人一样狂热，相反，他喜欢的，是一些更踏实更富有文艺气息的东西，当然，这也多少从侧面说明了一个问题，高桥龙也骨子里是不喜欢随大流的，当孩子们都拿着爸爸购入的ジャンボマシンダー一类的机器人玩具到处耀武扬威吓唬小动物（笑）的时候，高桥龙也却一直沉浸在平静的氛围之中，看着立体动画剧场，看看小说和漫画，这大概就是高桥龙也的儿时生活——虽然并非不合群不从众，但从后来高桥龙也的经历的方方面面来看，他的骨子里蕴藏的叛逆是可见一斑的。

不论如何，对于动画的兴趣，高桥龙也的爱好和大多同时期的男孩子们都有着取向的不同，而对于电影，高桥龙也也没有显示出什么过于强烈的爱好和兴趣。在孩提时代几乎不看电影的高桥龙也，直到与水无月彻结识之后才把看电影作为一种娱乐放松的方式。他几乎不会去看过于冷僻的电影，看的电影基本都是一些众人皆知的佳作，通过和朋友一起观赏讨论来分享其中的快乐。因此，高桥龙也受电影影





▲来自西方的舶来品 GAMEBOOK



▲宝岛

TAKAHAS

响可以说是少之又少的，远远不及动画、游戏、漫画和小说带给他的影响那么大。与业界很多热衷演出的演出型脚本家，以及散发着狂气的纯血悬疑爱好家相比，高桥龙也更贴近于田中、麻枝一类不怎么热衷于实写的“文人”形象。

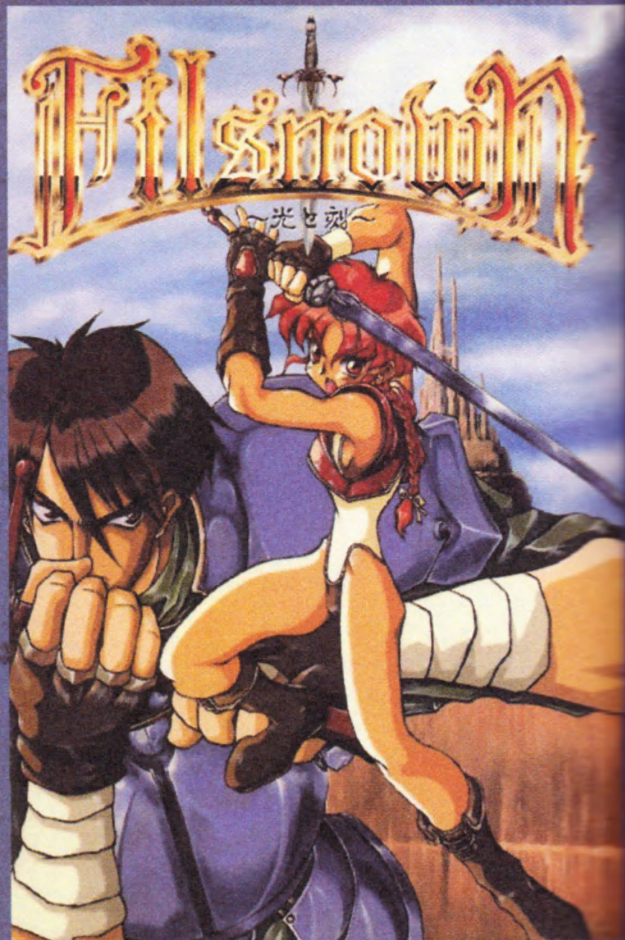
而说到影响高桥龙也最多的，是在80年代幻想RPG大潮冲击日本之时，诞生的一种书籍式的文字游戏，叫做GAMEBOOK。GAMEBOOK基本都是舶来物，和译之后出版发行。一开始GAMEBOOK还是作为TRPG的入门书籍开始贩卖的，到后来就渐渐形成了一种独立的游戏形式，将游戏性和故事性通过纸媒体表现并让读者通过选择等方式进行故事，并享受游戏的快乐。从最早的『The Warlock of Firetop Mountain』到后来的『Grailquest』系列，内容渐渐多样，趣味性也渐渐增加。而这种趣味性也吸引了中学时代的高桥龙也，使其沉浸其中无法自拔，而在玩乐的同时，喜欢动脑善于创新的小龙也也时常会想，如果我以班上的同学为角色来做一个GAMEBOOK岂不是又亲切又有趣，就这样，高桥龙也开始了自己的第一次真正的创作，之后谈到自己创作回路勃发的经历，高桥龙也就特别说到了这一点。

“说起来我中学的时候，正好是GAMEBOOK在日本的全盛时代，那个时候在学校也经常有自己做（GAMEBOOK）。因为即使在上课的时候做这个东西，在老师看起来也会像是在认真学习一样（笑），做完之后就拿给同学看。后来有时就会考虑，如果把现实中的朋友也做成角色加入其中，让他们说着平常常说的台词，这样岂不是很有趣吗？于是在选项中加入他们日常常说的话，结果得到了朋友们的一致好评。现在想起来只有那里被接受了，多少有点儿不甘心啊（笑）。”



▲魔法少女小惠

小小的GAMEBOOK，成为了引导高桥龙也开始创作的出发点，让他开始意识到创作的乐趣——不仅仅只是去做，还要加入自己的创意，让它变成充满娱乐性的，能被大家所接受的东西，这也是高桥龙也日后成为成功的游戏企划人和脚本家的第一步。而至于TRPG，当然，沉醉于GAMEBOOK的他，至今仍热爱着这种不朽的游戏方式。



▲结合了伊苏和最终幻想系列特点的Filsnown－光と刻－





▲明日之丈





▲武之挑战书

从“后宫”中诞生的另类OTAKU

TAKAHASHI TATSUYA

高桥龙也的中学期可以说是丰富多彩的。还有一件在大家看来很幸福的事情是，高桥龙也就读的中学虽然是男女共校，但是就在高桥龙也就读该校的前一年为止，这个学校都还是女子专门学校，因此女性学生比例出奇地高。有趣的是，这点和后来成为高桥龙也同事的麻枝准形成了鲜明的两极对比——谁能想到能够在早期作品中随意写出略带神经质文字的高桥龙也竟然是在一个大型后宫中度过了人生中最愉快的学生时光，而能写出描绘出感人的爱情轨迹的麻枝准的中学人参竟然是在一毛不拔的名为男子校的基佬乐园中度过的，这实在是令人难以想象的事情。

不过不知道是不是80代的爱情观中，在现实男女之间还时常保留着一道不可冲破的障壁的缘故，总之，总是拿着自创的GAMEBOOK和男同学一起酣畅战斗，或者是沉浸在高桥留美子打情骂俏的2D世界中的高桥龙也，无视了所谓“爱情观的极限”，直接投入到了搅基的阵营之中。中学时代受『福星小子』和『相聚一刻』毒害的他，在大学时认识了他人生中最重要的同志加兄弟——竹中崇，也就是后来的水无月彻。当然，还有一个重要的人物，就是高桥龙也的同乡竹林明秀，也就是后来屡屡惹出抄袭门事件的超先生·青紫巨巨。这里暂不提超先生的光辉事迹，先提水无月彻。说起来水无月彻还不是正儿八经的关西人，出生于琦玉县的他直到大学时代才加入了石川县民的行列，和土生土长的超先生还不一样（也有说法说超先生青森县出身）。总之，二人也算

是志同道合，在社团里很快就混熟了，反而和高桥同级的超先生被冷落了下来。正好高桥的创作能力和演出能力都不错，而水无月也还算能画，二人各自表露了自己的意志，便开始进行漫画的创作，并且联系到了杂志连载，第一次搭档就能够拿到连载，这在当时可以说是可喜可贺的事情。高桥和水无月一边投入热情创制自己的这部名为『Dead End World』的漫画作品，一边准备借杂志完成出道，但是悲催的事情发生了，还没等到他们开始连载，杂志就已经因为销量问题被迫停刊，而漫画作家出道的美梦也化为了泡影。

最初的梦想就在无限的失落之中迎来了结局。之后，水无月彻放弃了学业加入了 TGL，认识了也是年纪轻轻就在外闯荡的游戏音乐人下川直哉。顺便一提的是，以大饼脸著称的樋上いたる当时也在社内，这位从小看楠桂作品长大、立志成为漫画家的少女漫画爱好者由于被『同级生』刺激了新的绘柄神经而加入了 TGL 制作 PC GAME，之后转到了马场隆博的 Visual Arts，这个话题也可以放到后边再说。

水无月退学之后，高桥龙也老老实实地拿到了大学毕业证，去了当时游戏事业正处在全盛时期的 TAITO（太东）上班（说起 TAITO，很多电影爱好者和中古游戏爱好者可能知道一个黑历史，那就是北野武当时在 TAITO 做出的“让每一个孩子哭鼻子、摔手柄、砸主机”的惊天神游戏『武之挑战书』）。话题转回来，高桥龙也本来也是想进游戏开发部门，结果阴差阳错地进了卡拉 OK 部门，当时 TAITO 正用其开发的“世界上最早的业务用通信卡拉 OK 机”（也就是网络配信卡拉 OK）X2000 打天下，顺便进行家用卡拉 OK 机的开发。而高桥龙也最初进太东就是担当这玩意儿的销售。他明显对于这行没有太多兴趣，不过既来之则安之，如果像凯尔海德一样整天只顾苦逼，肯定只有被开除的份儿。而且，一开始就能够找到好工作这种对于很多业界人来说只不过是理想而已，折户伸治当银行职员苦逼了一年，东出佑一郎当上班族苦逼了三年，而虚渊玄这个死基佬更不知道生病加小程序员生活苦逼了多少年。比高桥龙也毕业境遇差的人，实在太多了。







▲霸王大系龙骑士



▲NG骑士

TAKAHAS



▲机装神传





▲魔神英雄传

就这样，高桥龙也还是安心地在太东干了两年的卡拉 OK 销售。而这段时间水无月彻也已经做完了『机装神传』,这个在『魔神英雄传』『NG 骑士』『霸王大系』等“幻想界 SD 机器人作品”已经到了日暮之年才推出的落后潮流的 SLG 作品，虽然制作精良，但已经掀不起什么波澜，只能乖乖地进入“没 GAME”的行列。陈旧的开发理念和人才管理的各种问题，使得 TGL 的力量日渐薄弱，而在商人家庭长大、富有商业头脑的半个富二代下川直哉这个时候也已经从度会达也那里取完了经，一出门就和老相识折户伸治一起搞了 U-OFFICE，让老爹下川隆治做了太上皇社长，自己当了专务。然后找到了当年一起玩 FM 音源的好哥们儿——石川真也和中上和英，加上 TGL 的以水无月彻、武田新一、吉田福生为首的一行熟人，再拉着二宫一雄（也就是にのまえはじめ）、河田优等人，注册 LEAF 商标，开始进行工口游戏的开发。结果折腾了将近一年搞了三个游戏，两个工口一个一般向，『雀鬼』自然不说，河田做企划，下川亲自操刀剧本，色彩没人负责抓着做音乐的石川真也来当“先锋”，结果这个加入了 AVG 要素的多结局脱衣麻将游戏顺利地在仓库里堆成了山。

先折一阵，下川卷土重来，拿出“LEAF 的本气”,做出了又伊苏又最终幻想的『Filsnown – 光と刻 –』，然后又送 CD 又搞音源全对应（还是硬盘安装），结果又是折戟沉沙。但是两阵败北，下川偏偏就是不吸取教训，让画画的河田优企划脚本包干拿『Filsnown – 光と刻 –』的系统另辟蹊径去做了一个一般向 RPG『LEGAM』，结果自然可想而知。拿『游戏发展途上国』来比喻就是，下川已经用一群音乐能力值 60 以上的人做了一个『河贼王』出来，下个新作制作讨论会的时候还变本加厉地把会议结果做成“音乐重视”，最后玩家一拿到手里，“哦，原来这群人都是玩音乐的”，留下特典 CD 把游戏飞了了事。这么大半年下来，公司已经到了摇摇欲坠的边缘，下川才幡然醒悟，没有个专门做企划写脚本的，是真不行的。

而也正是这个时候，水无月彻想到了好基友高桥龙也。


▲由画师负责企划和脚本的 LEGAM


▲DR² ナイト雀鬼

至急救援 超级新人的“背水阵”

TAKAHASHI TATSUYA

当家庭用通信卡拉 OK 机 X-55 的发售已近在咫尺的时候，在水无月彻的盛意邀请之下，高桥龙也终于决心放弃稳定的工作作为救急奇兵前往 LEAF。在经过了一年的磕磕绊绊之后，LEAF 不仅没有把自己的名气打出来，另一方面还出现了程序员的流失，使得本来就不怎么样的游戏制作实力变得更加贫弱，可以说是陷入了山穷水尽之地。对于这一点，高桥龙也是清楚的，但是是什么让他毅然决然地投身至 LEAF，到下川直哉的旗下的呢?

第一，水无月彻的人情。两人虽然大学时代才结识，但可说是生涯挚友——性情相合，兴味相投。而二人合作的漫画虽然没能连载，但合作的经历却是非常愉快的。水无月的画功虽然不算精湛，但在参与企划和设定时常也会迸发出很多有趣的点子，正好能补足高桥龙也思维的盲点；

第二，进入业界的愿望。从中学时代开始的 RPG，到大学时代开始的文字 ADV，包括 TAITO 在职期间，各式各样的游戏高桥龙也都玩了很多。而在 EROGE 分野，其中比较有代表性的比如老社 ELF 的作品，蛭田昌人一手创生的『同级生』，以及 ALICESOFT 的とり以飘逸的文风创作的 SERIOUS 系作品『AmbivalenZ – 二律背反 –』等等。对于游戏的热情，高桥龙也是从来没有减退的，而与其在 TAITO 的卡拉 OK 部门眺望游戏开发部门以止渴，不如抓住机会去尝试自己企划和开发游戏；

第三，创作思维的涌动。高桥龙也虽然不像虚渊玄那样，看到符合自己美学的作品就会



▲美少女梦工厂



▲有声小说名作『弟切草』



"不致敬会死星人"病发作，但每当看到有趣的作品，高桥龙也的神经还是会被触动，并把这种触动记录下来应用到自己的近期作品之中。而在 TAITO 在职期间做了不少积累的他，此时创作神经已经开始蠢蠢欲动。而水无月彻给了他一个才能释放的契机，以抛出的橄榄枝作为引线，在 LEAF，顺利地爆发。

1995 年，高桥龙也从 TAITO 正式辞职，带着游戏企划来到了 LEAF。至于这个企划是什么，现在可以得知的是揉进了当时很流行的育成类要素的恋爱模拟游戏——听起来好像是『美少女梦工厂』加『心跳回忆』的样子，但其实是个家庭教师吃妹子的游戏。不过企划没有兑现现在也只能当玩笑话说说了，不提。反正最后比高桥龙也字辈儿还小的下川专务拿到企划之后顺利放人进社，这样，高桥龙也在 1995 年下半，便成为了业界边缘的穷公司——LEAF 的社员。

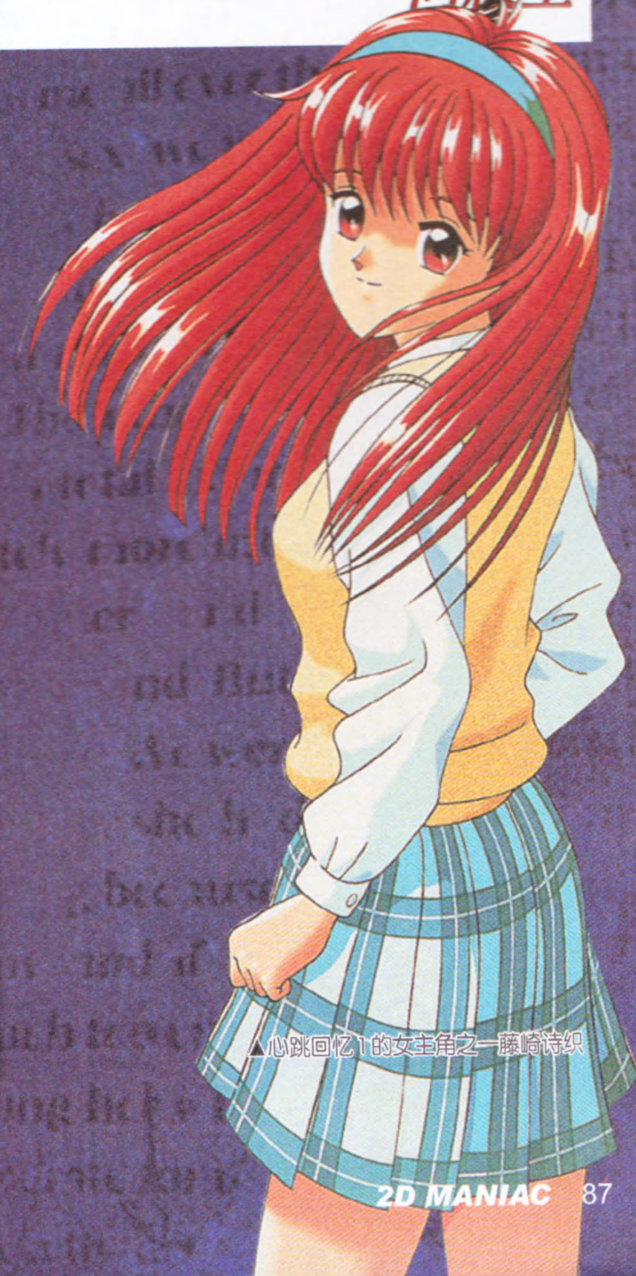
但是，拿到高桥龙也企划的下川直哉，其实当时并不想去实现这个方案，他心中早就有了如意算盘。早些时候玩了 CHUNSOFT 的『弟切草』和『恐怖惊魂夜』而大受震动的他，灵光一闪发现这种新颖的有声小说的形式，在电脑游戏的世界里还不存在，如果抓住这个机会开发作品，拔得个"业界头筹"，说不定就能打出品牌。于是，在高桥龙也入社之前，下川就开始筹备在电脑上制作出一个有声小说作品出来。他让二宫一雄等人负责开发对应的系统，到高桥龙也入社的时候，系统完成度已经比较高了，下川也开始按部就班地安排新作开发的人手。正好水无月彻的老搭档高桥龙也一来，具体的故事企划和脚本担当就有了着落。为了这件事，下川专务还专门给高桥龙也打了一通电话，"你觉得自己能够写像我孙子武丸的『恐怖惊魂夜』一样的作品出来吗？""我觉得我有这个自信。""那就这么地了！"原话或许有些出入，但对话过程就是这么简单。对于公司的下属，下川专务很少有这么爽快的时候，也许是他隐隐感觉到，这次真的是抓住了一根救命



稻草也说不定。

关于有声小说，这里再赘述几句。有声小说的本质其实就是 GAMEBOOK 的一种衍生产物，将在平面媒体上与读者进行互动的游戏，或者说故事的进行方式，转化到电脑之上，也就是所谓的"电子化 GAMEBOOK"，这是小说（NOVEL）的部分；而既然实现了电子化，那么为了增强与读者的互动性，渲染光靠平面上的文字所无法表现的故事气氛，就要适当地做一些演出，而这些演出就是画面、BGM 与音效。画面就相当于是 GAMEBOOK 中的插图，而 BGM 和音效则是让读者身临其境的新增演出要素，这就是有声小说。而且说到『弟切草』和『恐怖惊魂夜』，主角和女主角之间存在的这种淡淡的思慕的关系，已经可以直接转化为美少女游戏的应用要素。所以说实际上，高桥龙也要做的，一部分是他自己屡次制作并已谙熟于心的，而另一部分则是他所从未做过、陌生的，是需要他直面的挑战——要写 GAMEBOOK 不是问题，关键是，能不能做演出和做不做得好演出的问题。而且值得一提的是，高桥龙也在『弟切草』刚发售不久就已经玩过这个游戏，而且还是和几个朋友在一起玩的，当时大家只知道『弟切草』是个悬疑剧于是打到一半就开始七嘴八舌地猜犯人猜真相猜结局，结果打到后边才发现『弟切草』其实就是 GAMEBOOK 的展开，根据选项的




▲心跳回忆1的女主角之一藤崎诗织









不同，故事的展开也不相同。这时候下川提到CHUNSOFT，不知道是不是又勾起了高桥龙也昔日的感动呢？

话题回来，下川这通电话除了交任务之外，还传达了另一个意思，就是“随你喜欢去做”，这种话虽然一点儿也不像能从下川嘴里说出来的话，但实际上，这改变LEAF命运的第一作还真的没有那么多框框架架条条款款的限制。和后来LEAF每提一个游戏就要抱一叠企划书去见高层的体制，是大相径庭的，毕竟第一，这个时候的LEAF还只是弱鸡一只，第二，不是有没有可用之才的问题，而是根本没人可用，只有放手一搏。成败，天定！

没有质疑，也没有怨言，只是背水一战。





冲击黎明 Visual Novel的诞生

TAKAHASHI TATSUYA

万事俱备，全员备战姿态都架好了，结果高层又出了问题。有声小说这个点子是下川直哉自己想出来的，儿子通过了，老子可不认账，结果关于LEAF是否会因为这个看似荒诞无稽的“全新形式作品”而亏疼倒闭还在公司内部展开了一场论战。论战的结果是众人皆知的，“给我好好做正统派的AVG”——括号——鼠标点击五分钟以内就可以顺利达到第一个啪啪啪场景，以此为主要交换条件放行了游戏的开发计划。这就是关于『雫』，LEAF内部保守派和激进派约法三章的故事，具体内容如下：

1、必须做正统的AVG游戏（鼠标点击五分钟进入工口场景）；



2、必须做学园物（登场角色全部要身着制服）；

3、其他（主角必须是男人，标题必须要震撼）；

这……正统工口AVG就要五分钟内见啪啪啪场景，正统拔GAME也不会都这么“快援”的吧，况且正统到底指的是JAST系、ELF还是ALICE，或者是SONGA啥的（爆）……鼠标点击五分钟这个是要怎么讲？飞起来讲？还是慢慢点的速度？……总之形容起来就是“唐仙德哈里斯脑内的工口游戏（？）”这种水平的约法。而更让人不可思议的是，约法内容居然还被保守派堂而皇之称之为“从前作的失败之中总结下来的值得反省的重点”，并高调宣称“做这行就要先满足客户层撸管的需求”。值得庆幸的是，除此之外，故事的具体内容还是交给高桥×水无月的组合自由发挥。下川专务真心要追求的只是创新、魄力以及其将会带来的价值而已，只要一方面内部矛盾缓和，方案通过，另一方面新生的伊丹开发室能够做出冲击力十足的作品，这也就足够了。

对于高桥来说，第2和第3点严格来说算不上是什么限制，唯一的难点在于第一点。高桥是那种即使是在创作工口游戏的时候也不会有意识地去写啪啪啪场景的人，即使要写啪啪啪场景，之前的剧情文字和演出也一般要经过其一而再再而三地推敲——这是高桥认真的态度。并且这种态度是有目共睹的，无论是和原田一起打造『白色相簿』的时候，还是更后来在VA与麻枝准共事的时候，同事对他的评价都是“生真面目な人（非常认真的人）”。在计算与推敲中慢慢前行，这是高桥龙也的真实写照。而关于自己的初阵，高桥龙也更是考虑再三。为了让第1点要求不会妨碍整个作品进行的步调，高桥龙也和水无月彻二人想到了一个绝妙的“投机取巧”的方法——如果“我”（即主角长濑佑介，高桥龙也为了达到VN的临场感，常常把自己给带入故事的环境之中）不作为，那么故事会怎么发展。高桥龙也在这一段时间痴迷于大槻ケンヂ的『新興宗教オモイデ教』（后来大槻在酒席上与高桥也有过一面之缘），正想以这种“大槻电波”来创造一个校园精神系悬疑故事，悬疑故事就必然牵涉到恶性或者带有恶性指向的事件的发生，如果“我”没有去阻止事件的发生，那么后果会怎么样。这样就巧妙地从故事的主线之中单独分立了一条支线出来，并且一目了然的前因后果相连的短支线故事。而如此一来，工口场景就可以顺利地通过这条短支线实现。最后成型的故事就是：因为“我”的不作为，导致了在毕业典礼上，所有人被毒电波所操纵，然后就地开始了啪啪啪。其实有了这个前因之后，后边怎么写都可以，比如一直喜欢的妹子当面被受毒电波控制的男生NTR之类，但是高桥龙也最终选择了蔚为壮观的“卒业乱X大会”——这至今在EROGE界仍是一个不朽的传说。仅仅用了五分钟的时间，就实现了一个逻辑上丝毫无误的超展开，就实现了一次极富冲击力的精妙演出，不得不让人为之叹服，为之击节叫好。提到这五分钟超冲击性的BAD ENDING传说，一向认真谨慎的高桥龙也也不忘略带自嘲地开两句玩笑。











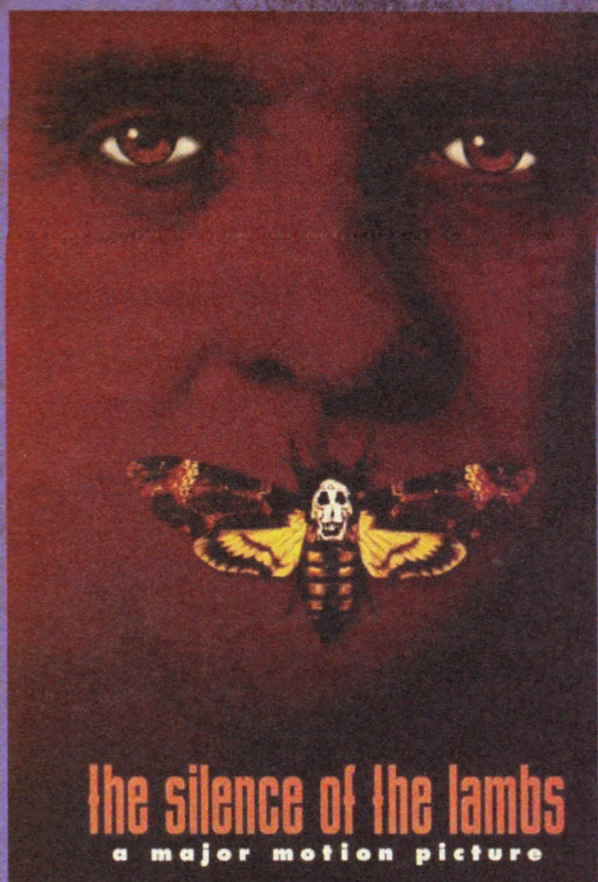








TAKAHAS





▲给高桥提供了灵感的作品之一，将犯罪心理画像这种行为证据学概念转化为娱乐元素的『沉默的羔羊』

为了制造冲击力而事先进行精密的计算。这就是高桥龙也的方法论。采用并转化了大规式的毒电波元素，却为了去除大槻作品的ROCK风而否定了“毒品导致精神崩坏”，转而使用了“超感应”这种更具有精神系作品特点的概念，将作品的终点定格在精神空间之中；采用了犯罪心理学的观点来给玩家做了关于事件的答复，但却剔除了其中生硬难解的概念性部分，只通过时间上的连结将错综复杂的事件解析明了；将“精神崩坏系”作品的狂气完美地融入其中，却没有恶趣味地去描绘グロ地狱的景象，而只通过愁伤的结局，时而让玩家感受到自己的无力，时而怅然若失。并不只有皆大欢喜的温馨和引人作呕的腐臭才能让人振奋，只要恰到好处便可。

还有一处明显可以体现出高桥龙也的“计算式”创作的，是与贯穿『雫』全篇的阴郁气氛最不相符的天然元气少女角色新城沙织。在一个充满了狂气的游戏中创造这样一个角色，岂不是与主题背道而驰吗？一开始给人的感觉的确如此，但是当玩家发现所有人都被狂气所吸引的时候，新城沙织的天真形象反而显得尤为突出，在开朗与元气之下的胆怯和无助，实在让人怜爱。而更令人没有想到的是沙织BAD ENDING，当沙织在毒电波的操控之下将剪刀缓缓刺入喉咙的时候，有多少玩家目瞪口呆为自己的无力而懊恼自责。这种懊恼在下一个“平行世界”中转化为拯救沙织的执念，直到达到HAPPY ENDING为止。在一个异常的环境中出现的普通的受人欢迎的女孩子，不属于这个环境，而主角也不希望将她置身于这个非日常的环境，这种理想式的天真打动了很多玩家的心。而当然，沙织也成为LEAF作品中经久不衰的人气角色之一。在那个时候并不怎么受欢迎的这种运动型元气角色，由于这种明暗色调的反差，反而让很多人易于接受了。

“现在回想起来，也许正是有了这样的限制，才反而促使我产生了与业界悖反的想法也说不定（笑）。”



五分钟超展开结局虽然在当时已经拥有惊人的震撼力和破坏力，但是想要真正达到冲击业界的效果，游戏本体的内容才是最重要的。为了构造一个含有大槻元素又与其不同的作品，高桥龙也翻阅了很多包括精神分析、犯罪心理学的作品和资料，其中就包括将犯罪心理画像这种行为证据学概念转化为娱乐元素的『沉默的羔羊』，以及『别册宝岛』这种含有涉及现代思想和精神世界的相关内容的杂志等等，从这些资料中，高桥龙也获取了大量的创作灵感，以至于他顺利地写出了开篇那种神经质一般的妄想独白，塑造出对恶性事件的预感和诡异的氛围中角色的心理动态。如果拿掉了这些要素，『雫』的故事也只不过是校园的黑色犯罪事件而已，仅靠犯罪和悬疑来获得震撼力的路子，在当时已经不大能走得通了。

“以前在电脑平台上发售的悬疑游戏，一般都遵循一个规律。就是侦探出现，去进行事件的搜查，最后解开组织的谜团，黑幕现出原形如此如此。而『雫』从根本上来说也是这么一个套路，但是我个人不想把侦探和组织的要素放入其中。也就是说构图没有变，但细节部分如果出现侦探角色的话，大家就会有‘啊，原来如此’的感觉，我就是刻意在避免这种感觉的产生。”





▲『雫』的很多想法借鉴了大槻ケンヂ的『新興宗教オモイデ教』

"其实一开始就是冲着人气角色去的。有人能钻进这种狂气的世界，但无法投入到这个世界之中的人也是存在的，所以像沙织和瑞穗这样的角色首先是需要的。但是我觉得大概大家会更喜欢沙织，所以尽力把沙织往可爱的方向描写。就我自己来说，我是想把郁系的 璃子描写得更好的，但是我知道不喜欢 璃子的人肯定会有，所以准备了沙织这样率直天真的角色。"

另外还要提到的一点是，把一部美少女游戏各线路完全攻略，在现在来说可能这样的事情并不新奇，可是在那个时候，非超根性死宅是不会做的。一是玩工口游戏的人大多都不注重文字，经常把文字跳了只看工口场景（『雫』未读文字无法跳跃，这也是一个高桥龙也想到了而提出的特别要求），因此造成了很多优秀的作品被埋没；二是在当时，例如『同级生』一类的美少女游戏攻略起来都是非常复杂的，很多人基本只攻略自己喜欢的一条线就把游戏封盘了。而『雫』作为电子小说，同时又作为美少女游戏，怎么使人有去攻略的动力，第一肯定是要有足够的吸引力，吸引力的部分之前已经提到了，代入感、冲击力、魅力的角色塑造，这些都是很直观去吸引玩家的部分，而第二，让人攻略完全线的动力，这个就需要精心去设计——角色数不能太多，角色 FLAG 不能太复杂，剧情不能太冗长，而且各条线之间的剧情一定要环环相扣，给人足够多的提示，同时又给人足够多的想象空间。在一个世界中，玩家喜爱的角色发生了惨剧，在另一个世界中，玩家距离真相很近却没有能解开最终的谜团，巧妙的多线结局设置直接刺激了玩家的神经，成为了他们幸福结末的动力。这点其实高桥自己也没有计算到，他原先以为即使这样做了，『雫』的玩家们多半也只会去攻略自己喜欢的妹子，没想到很多人都坚持到了最后。而为了让玩家得到应有的回报，原来打算只在瑠璃子 BAD ENDING 以郁结局为故事收尾的高桥龙也，最后也奉献出了“大团圆杀必死”，让玩家逃离了这个癫狂的世界，最终回到日常的正轨中去。这虽然是一个“情不由衷”之举，但是也充分说明高桥龙也考虑问题的细致程度。而且，因为高桥龙也的这一“画蛇添足”，业界还意外地收获了一个意义深远的造语——TRUE ENDING，并流用至今。

究极融合！TAKAHASHI TATSUYA 全面进化！

在『雫』的整个制作过程之中，特别是在进行演出的时候，高桥龙也整个脑袋里除了“IMPACT”就没有别的想法了。配乐和效果音自然是制造临场感最好的利器，但是高桥龙也在“执导”的时候，还特别用心地在画面感上做了很多文章。相对于 CHUNSOFT 的有声小说来说，高桥龙也更加重视和强调了画面上的表现，因此为了给 LEAF“自主研发”的这套系统的面上贴金，高桥龙也无奈附会了一个词组，叫做 Visual Novel——视觉小说（简称 VN）。

TAKAHAS

"说起视觉小说，那是在万不得已的状况之下于苦痛之中降生的生造词汇。"

在下川专务操着一口顺溜的关西腔高呼VN万万岁的时候，高桥龙也只能在一旁苦笑。造物主的头衔被安在了他的头上，除了尴尬，还是尴尬。但是既然是公认的事实，到底是不是高桥龙也的一人功劳反正也就算在他的头上了。像什么横田守老师被人误会了这么多年如今问起来才大叫"我真心没画过『Z高达』，我在和我朋友喝酒的事情都把这事儿澄清了，那个编维基的我又不认识，他就乱写……"，该传的都已经传出去了，为时已晚了嗯。不过这点儿不过是小事而已，VN的诞生才是可喜可贺的。之后在VN的分野中又有蘑菇麻枝龙骑士等时代的巨人屹立于业界的大地之上，实在是可喜可贺。不过提醒大家也别忘了写有声小说祖师爷作品『弟切草』的长坂秀佳老师，正好来打40周年剧场版快杰捷巴多又华丽登场，各位可以趁机去把原作翻来看一看，长坂老师的脚本（爆）。

闲话不说，『雫』虽然算不上是一部大成功作品，但顺利地制造了第一批忠实的LEAF爱好者却是不争的事实。据高桥龙也回忆说，当时的情况是只要卖5000本就能够回本，但实际上卖了7000本的样子，就销售状况来说并不算非常乐观，但这毕竟是LEAF自创社以来第一个能卖得出去的游戏。在初阵小获战果之后，高桥龙也和水无月彻组合乘胜追击，在专务的带领下又马上投入了新作的制作之中，这就是将业界最初的将悬疑、和风传奇和科幻要素完美结合在一起的传说名作『痕』。

『痕』的诞生说起来是很不容易的，『雫』的振作让专务看到了希望，也让专务更是紧紧抱住了高桥龙也的大腿。一般来说公司要想作品高产，都是两班人马或者N班人马"交错"作业，这样既保证产量也能保证质量，而做完一部作品之后，无论好坏，肯定有一小段休息的时间。但是兴奋的下川专务既没有多余的人马储备，也没有给高桥龙也和水无月彻任何喘息的机会。纵使高桥龙也再是"精密机械"，先不说身体状况如何，接踵而来的压力难道不会让他吃不消吗？无间歇的作业，能否让作品在保证质量的前提下按时完成，这是高桥龙也，也是整个伊丹开发室所面临的问题。

但好在高桥龙也一方面制作热情处于全面高涨期，一方面精神状态也调整得很好。因为在『雫』的制作途中就已经决定了下个作品也用同样的系统进行开发，在『雫』制作后期高桥龙也其实已经开始考虑下部作品该怎么做了，连续作战虽然疲劳，但是也便于将脑内形成的想法迅速落实，趁热打铁，到制作完成的时候在高桥脑中酝酿许久的『痕』的世界体系也已经成形了，于是很顺畅地开始了作业，这对于伊丹开发室来说是士气上的鼓舞，看到中心人物高桥龙也都开始埋头努力工作，其他的社员也就都各就各位，各司其职地进入了战斗状态。

相对于『雫』来说，『痕』因为有之前的准备，因此整个制作思路更为明确和顺畅。『雫』是逆业界风向而行的，为了制造话题而引爆的炸弹，而『痕』则是挣开了"IMPACT"的枷锁，摆脱了束缚，只是按照高桥龙也的想法单纯去追求趣味性的作品。而且『雫』做过的事情，用过的元素，在『痕』里边都不会再用了，"如果说『雫』是与业界背道而行的，那么『痕』在很多地方则是与『雫』背道而行的。"高桥龙也大笔一挥，将故事的舞台从学园转向了温泉小城（其实背景舞台就是高桥龙也的家乡石川县），在日常描写上一扫前作的狂气，使整个色调变得明朗，塑造一种轻松的家庭氛围，而且在可攻略女性角色方面，由上一









作的三个变成了四个，而且还都与男主角有血缘关系。这种“与前作的对比”贯穿了『痕』的整个开发与制作过程。前作虽然有三条线可以选择，但是三条线中所展开的故事并没有什么差异，只是“从不同的角度去观察同一个事件”而已，虽然每条线中也可以发掘一些新的信息，但是情节的重复也很容易使人感到乏味；而在制作『痕』的时候，高桥龙也的思维就开始发生微妙的变化，如果不仅在看事件的角度上发生转变，而且在事件本身上也做一些文章的话会不会更有趣一些？高桥龙也开始尝试寻求变化——他开始为不同的游戏线路撰写不同的故事内容，玩家会发现，根据攻略线路的不同，整个事件发生的流向也是完全不同的，这可以说是让人眼前一亮的崭新设定。只有连故事本身也发生改变，VN 才会真正变得像 GAMEBOOK 一样有趣，玩家永远不知道下一颗巧克力里究竟藏着什么，自然也不会觉得枯燥单调。

但是故事的多变性也带来一个新的隐患，如果每线一个故事，不能好好压住主轴，对故事全体有一个很好的把握，那么内容就可能变得混乱，让玩家找不到重心。高桥龙也自然也考虑到了这一点，所以特意做了一些处理，从一开始想要攻略某些角色（比如初音）是不可







kizuato
Chizuru Kashiwagi
StickPoster Collection 2009 Summer







能的，因为不完全攻略某些线路，是无法得到通向另一条路线的钥匙（选项）的，这种排序式的进行方式将散乱的故事轴收束起来，使其条理井然。

“我想一开始就进入故事分支的话，玩家会不会因为无法透析故事的全貌而产生混沌感，正因为担心这样的情况发生，所以采用了从千鹤篇到梓篇，到枫篇最后到初音篇，按顺序在攻略完成后增加选项的系统构造。这样的构造使得整个故事变得更有层次感，当然，大概也正因为如此千鹤篇和初音篇的故事氛围到最后变得完全两样了。

氛围还是小事，最重要的是这样一来故事的文字量就大大提升了。高桥龙也一文思泉涌，整个游戏制作的工作量，包括 BGM、背景、立绘、CG 等等，都大幅增加。更要命的是，像什么丸户大先生文思泉涌的时候都是下笔如飞，但是高桥龙也写文的速度还很慢。到最后水无月和鸟野正信该画的该上色的都搞得差不多了，高桥龙也一个人还在后边慢慢苦逼磨蹭。因为预感到本子可能写不完，他还邀请了自己大学时代的同级生——老同乡青紫帮忙完成おまけ部分。就这样，『痕』意外地成为了超先生的业界出道作，虽然只是おまけ而已（笑）。

“大家共同作业的时候，只有我一个人的工作进度落在了所有人的后面，那时候的心情是非常痛苦的。万一因为我的原因搞得发售延期、信用贬值、开发资金打水漂，最后坑了同事又坑了 FANS 们，那该如何是好？总之精神上背负了很大的压力。”





但就是这种被追逼至极限状态下的高桥龙也，沿着自己的阈下意识，正创造着不得了的东西。他渐渐发现，那些他原本想要在游戏里加入的要素和实现的想法，仿佛正化作虚拟的映像重现于他的眼前，在重压的刺激之下，高桥龙也终于赶在计划完成日之前交出了一份完整的答卷。从亲人死后家族的相依为命，到猎奇杀人事件、寻找事件线索，到超现实的传奇存在鬼（エルクゥ）的出现，再到降下地球的外星人，从家族爱到悬疑、到传奇、再到 SF，四个看似不相关联的要素以循序渐进的方式被完美地连结整合在了一起。在悬疑的部分，用主角作为“超能侦探”，用精神感应收集事件的断片、寻找线索，最后找到事件的犯人，得知背后的秘密，与『雫』逆向而行采取了回归传统的王道路线；而在传奇部分，引出了昔日大和土地上“鬼”的存在，将古来的传说与现实世界的故事结合在了一起；最后在传奇中引入 SF 的要素，由和风传奇要素完美归入了超传奇暴力的范畴（高桥龙也说自己是受了菊地秀行和梦枕貘的影响，其实妖魔鬼怪是外星人的设定很早就在使用了，特别是在横山光辉、永井豪和石川贤等人的漫画之中，例如『黑之狮士』『魔界众』等等）。先不论文字如何，就体裁来说，如果把这些元







在注重女性角色的同时，『痕』中男性角色的描写也是非常出彩的。对在矛盾中挣扎的柳川裕也的那种“内心独白”式的郁心理描写，颇有碇真嗣的味道。这大概也是高桥龙也受到了当年『EVA』大热潮冲击的结果。

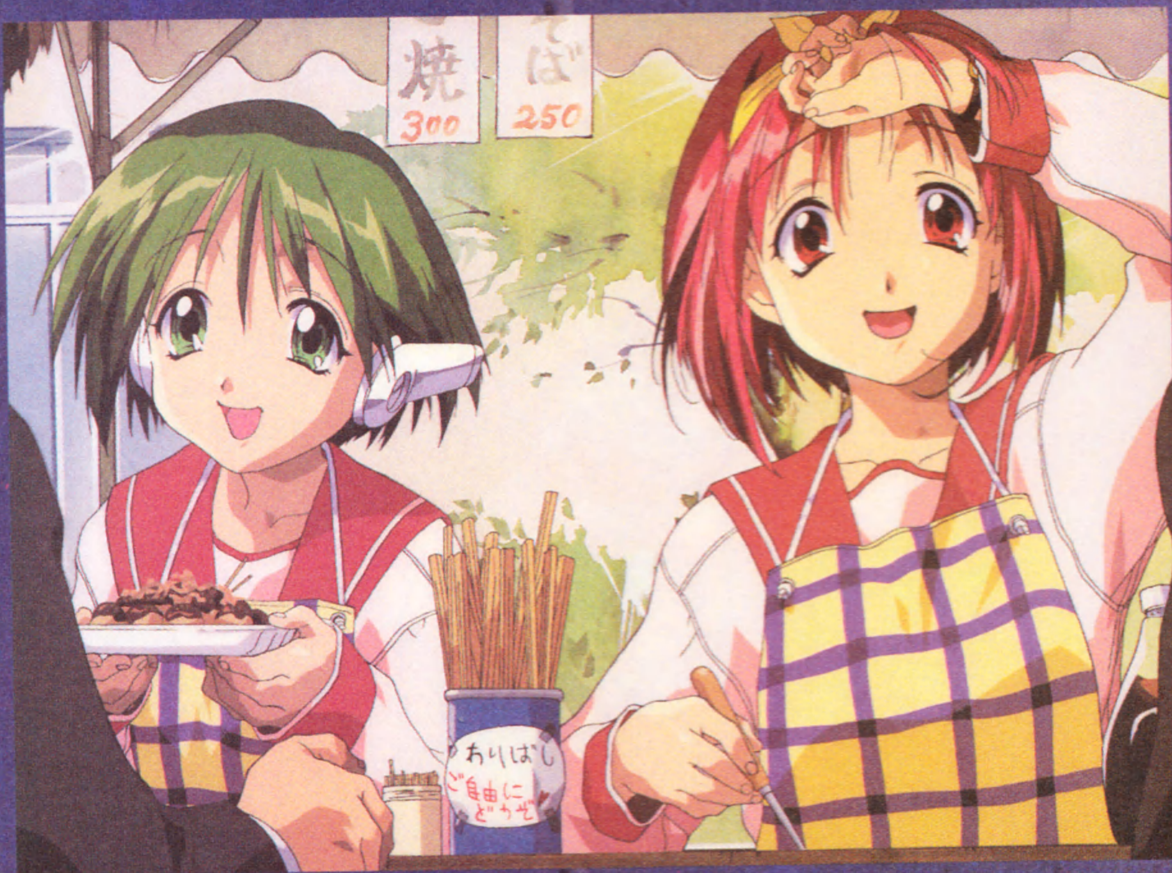
『痕』虽然成为了流传后世的不朽名作，到底销量也没有卖上1万本。但是通过两作的发售，LEAF也算赚回了一点儿业绩。而且，有了固定的FANS群，做出了角色人气之后还可以卖FANDISC和周边产品。在公司事业渐渐扩大化的时候，意气风发的下川专务的野望自然也就越发宏大了起来。在短暂的休息之后，高桥龙也又马上投入到了VN系列第三作的制作当中。

新作的最初构想又是『痕』的逆反——『痕』是杂色元素混合的传奇物，那么新作就走纯粹的暗黑幻想小说的路线。一边是和式，一边是西洋；一边是邪道，一边是正统；一边是超能力加悬疑，一边是哥特式恐怖；一边洋溢着感性的气息，一边充满了理性的色彩。更加阴森恐怖，更加冰冷奇异，高桥龙也想要创作的，是一个如剑风般冷血，如暗黑般诡异，更加残酷无情，更令人毛骨悚然的故事。但是，高桥龙也也迅速意识到了另一个问题，那就是随着公司业绩的日渐上升，作品受众面的日渐趋于

素单独分割开来看，都称不上有新意。悬疑走的是传统路线，传奇仍然是很传统的路线，而超传奇暴力小说则刚刚过了全盛期，就算剧情本身很出彩，那也只能是佳作而已。但是，一旦用合理的组成方式将这些元素整合起来，一是成为了一种全新体裁的作品，二是在娱乐性上也大大提高。这也是『痕』之所以能成为不朽之名作的重要原因之一。

说完了『痕』的整个制作思路，这里顺便再说点考察捏他，『痕』中出现的“隆山温泉站”和千鹤经营的“鹤来屋”，其实都是有真实的出处的。“隆山温泉”其实就是位于著名观光地石川县七尾市“和仓温泉”，而“鹤来屋”实际上就是位于其附近的宿泊设施“加贺屋”。果然拿自己熟悉的环境作为背景舞台的话，在作品的描写上也有很多便利之处呢（爆）。

『痕』的成功是不由分说的，这是将不同分野的要素汇集在一部作品中并通过了精妙的连结消除了一切违和感的集大成作品，也是VN发展史上第一部真正意义上的名作。也许在EROGE分野，它比不过兰斯那丰富的游戏性，比不过YUNO那超越时代的系统、缜密的设定和深刻的哲学，但是它却以其非凡的魅力将VN正式推上了历史的舞台。可以说，从『痕』发售的这一刻起，VN在业界的指针才刚刚开始转动；而LEAF在这一刻，才真正站了起来。



出世 TAKAHASHI TATSUYA
帐前运筹，千里决胜

『痕』之所以能够获得如此大的成功，还有一个原因就在于高桥龙也在将VN作为一种“小说”的形式来锻炼文字和故事的同时，也把它作为“美少女游戏”来看待——比『雫』更加全面细致地去雕琢塑造角色。『痕』中的四个女性角色各自有着不同的气质和魅力，此时更需要把这些角色的特质与其所在的空间结合起来形成一个“同调”的世界，这样角色的魅力才能最大地发挥出来。当时很多游戏重视角色而忽视角色所在的空间，或者只重视世界中故事的发展而完全让角色单方面服务于这个世界体系，在这些作品中尽管也有佳作，但却无法开拓新的思路，引发新的现象。在那个时候，重视角色性的“美少女游戏”还没有能出『同级生』之右的作品。而可能连高桥龙也自己也没有意识到，自己正在悄悄地打破这种现状。









增大，是否需要抓住机会尝试更大众向的、更容易为市场所接受的作品。当然，如果做暗黑幻想体裁的作品，真正的高桥 FANS 们肯定也是会安心掏腰包的，就像虚渊玄再怎么按照自己的恶趣味行事，最终做出的作品也是有人会买的一样。但是这两个人不同的是，高桥龙也的叛逆性格显然不如虚渊玄那么张扬，而且也不像虚渊玄一样男臭味十足。高桥龙也是叛逆的，同时也是精于计算的，他无法做出超出自己“计算”之外的作品，和老虚的野放作派相比，高桥龙也要踏实谨慎得多。有人常说是时势造就了虚渊玄，而高桥龙也则是依靠不断斟酌与检讨自己的想法而在业界的道路上不断前进的。

“就我个人来说，我其实非常想写苛酷的奇幻故事。并不是那种空想中创生的乐园一般的幻想故事，而是在动荡的时代中的地面上爬行的，这种感觉的奇幻作品。另外我想把哥特恐怖系的元素也包含进去，但是后来我发现那样做确实受众面太小了……将小众的要素直接进行无修饰地描写，能让人体会到那种‘接触异端文化’的新鲜感和趣味性吗？而且，故事本身也很容易会朝着过于奇特的方向展开……考虑到会有‘高山流水’的瓶颈，最终还是对最初的制作构想进行了变动。”

“果然公司越来越大了，不去切实地考虑增强公司实力是不行的。”从这句话我们就可以清楚地看到，高桥龙也并非一个理想主义者。也许在这个时候做一个高桥式的幻想作品，能够使高桥成为异色名脚本中的一员，能够使其扬名立万。但是，下川专务和高桥龙也的关系，可不是小坂崇气和虚渊玄那样的好基友关系，小坂崇气让虚渊玄转向去干其他事儿，只是为了让公司摆脱对其的依赖，让新人能够茁壮成长，而高桥龙也功高盖主且不说，如果还张扬放肆，依照下川专务的脾气，后果是可想而知的。当然我不是有意黑下川专务，下川专务的音乐才能还是很突出的嗯。

个人的因素就说这么多，说来说去也只是臆测，也许下川专务对于高桥龙也的事儿也不像某些人说的那样小肚鸡肠。但是有一点可以肯定的是，继续去走小众向的道路，公司的规模肯定是暂时起不来的。纵使『雫』再有冲击力，『痕』再有戏剧性，年度销售都不甚理想，这是不争的事实。然而另一方面，这两作扭转了公司糟糕的境况，公司事业正在蒸蒸日上也是事实。面对道路的分岔口，是按照自己的喜好去夯实小众，还是笔锋一转去迎合大众，这对于高桥龙也来说是一个艰难的选择。而最终他还是着眼大局选择了公司，选择了主流路线，而这也成为了他人生中最重要的选择之一。因为转变路线之后诞生的这部作品，就是让他和水无月彻的名字永远被刻在美少女游戏界丰碑上的传世名作——『To Heart』。

『To Heart』的企划，总体上给人一种豁然

开朗如释重负的感觉。『雫』和『痕』的制作,总是执着于在故事处理上想出好的点子,而且整个制作工作总感觉被什么"压迫"着——『雫』是确实如此的,『痕』的整个制作过程虽然进行得很顺畅,但实际上完成得也并不轻松——尝试性的东西太多,要考虑的方面太多,需要灵感的地方也太多。"而如果放下阴暗重厚的故事性,去更多地关注角色性的话,说不定会更轻松有趣。"水无月彻是这样想的。而高桥龙也转念一想,说起来在VN或者说这种电子小说形式的游戏之中,还好像真没有正统的"恋爱游戏"的存在,迟早有一天会有人去做的事情,不如现在就由我们来完成好了,而且比起那种沉甸甸的传奇怪谈,轻松愉快的喜剧恋爱故事则要平易近人很多。但是,在美少女游戏这个分野写众人司空见惯的恋爱故事,真的是明智之举吗?

"其实光写恋爱的话,写出来也没有什么太大的意思。年轻人的恋爱,站在男方的角度来说就约等于性欲,性欲没有什么特别的理由。如果就写写这个就完了的话,剧本得有多空虚啊。或者说,剧本本身就只能向'想要把恋人绑在身边'这种独占欲的方向发展,这样的作品创作出来也无济于事。所以『To Heart』想要做的,其实是'在一起享受快乐',从性欲当中解脱出来,和一起能感受快乐的女孩子共处。我现在仍然觉得『To Heart』的思想是没有错的,我不想我做的游戏被看成是'一上来把配置好的杀必死女性角色送给玩家享用'的游戏。"

就这样,高桥龙也仍然打算执行他的叛逆。第一,那时EROGE业界的主流恋爱形态就是『同级生』般的纯爱式(当然一般游戏业界是『心跳回忆』)。『同级生』一直是高桥龙也钻研的课题——既是他的目标,也是他当时的评价标准之一。在制作『雫』的时候,高桥龙也就刻意选择了与『同级生』相反的路线,而『To Heart』是要做"纯爱"了,是不是要向『同级生』靠拢,高桥的回答很明确,不,『To Heart』是为了打破『同级生』的极限和束缚而存在的。『同级生』的剧本自然是很飘逸的,但是作为纯爱的先驱,『同级生』最大的问题就在于"它首先是一个搭讪游戏,其次才是一个纯爱游戏",是以让在玩家攻略时享受游戏性为重点而创生的。而『To Heart』一方面想方设法在取下"游戏"的帽子(虽然它本质上还是个游戏),一方面是进行角色塑造的时候,脱出了"自我恋爱观"的束缚,回到了"女性中心"的基轴上。同级生』是通过巧妙的选项设置来实现自我意志,『心跳回忆』是通过与女性不断地交流来实现自我意志,而到了『To Heart』,则将这种自我意志的元素进行了淡化,但高桥龙也也深知『To Heart』不能完全脱出"游戏"的分野,"到最后还是没能抹去「小说式游戏主角＝玩家」的这种印象"。为了不让女性角色受到传统恋爱观的影响,在角色构图的过程中,高桥龙也始终坚持将女性角色与男主角的关系保持在"作为朋友亲密无间,而作为恋人则保持暧昧的距离感"这样一个点上,也就是俗话说的"朋友以上,恋人未满"的关系。不用为搭讪的内容而烦恼,也不用总是积极地勇往直前地主动出击,而是在享受故事的同时,愉快地靠着机缘做出"选择",不会遗憾也没有失落感,反而有一种"苍天航吾之路"的洒脱感,虽然没有那么夸张就是了。





『To Heart』是高桥水无月组合第一次在"本业"上与他人展开共同作业,担当剧本的青紫,担当原画的河田优,分担了游戏的一大部分的作业——光是女主角就设置了9名(1位非攻略角色),而在故事性的重视之上,文字和原画自然量是不会少的,即使4人中心作业进度都十分吃紧,更不要说两人会做到何年何月了。『To Heart』一作整体开发耗时7个月之久,可以说是LEAF前期规模最庞大的游戏了。

如此庞大的一部『To Heart』,高桥龙也自然也是考虑了不少的问题,但不用再去想一些离奇曲折的故事剧情(尽管他喜欢那样)也使他可以把主要的精力放在人物角色的塑造上。在进入后期的单线故事之前,各个角色的魅力可以说是全面绽放的,有喧闹的青梅竹马,有感情丰富的机器人(Multi据说是以最早高桥和水无月合作的漫画『Dead End World』的女主角为原型的),也有看似无口的魔女,角色的多样性再加上一些喜闻乐见的常用桥段适时地融入其中,恰到好处地调整了故事发展的节奏和角色存在的空间感,用漫画来做比喻的话,真的就好像『阿兹漫画大王』一样,只是在用4格演出的形式来描写女子高生的生活而已(说起来高桥龙也和『阿兹』的作者东清彦交游甚密,难道『阿兹』的灵感真是『To Heart』?爆),任何人都不会受到伤害,今天做出了"选择",明天还是像往常一样开心地生活,不用考虑复杂的大人的事情,这就是『To Heart』最与众不同之处,也是其最超脱于被时代所限制的"美少女游戏"的重要素质。

"从某种意义上来说,『To Heart』不算是一部真正意义上的'恋爱'作品。就比如说主角选择了和小明成为恋人,但是和其他女孩子的关系并不会因为'选择'而终结。因为选择了明而志保就泪奔两万里去了,这种结果是不会有的。"





飞鸟未尽 良弓已藏
TAKAHASHI TATSUYA
最后的好时光与壮绝的离别

其实96年下半年，LEAF并不止投入了『To Heart』一部作品的开发，还有一部作品是与『To Heart』的开发同时进行的，这就是"挂羊头卖狗肉"FANDISC系列第一作『和沙织酱在一起』（注：系列正式名称叫Leaf Amusement Soft，简称LAS）。

Leaf Amusement Soft，简要说明一下，就是LEAF把角色二次利用起来做成小游戏，然后把正篇作品的番外篇加下回预告一起揉在里边，然后再安个人气角色当主持人，最后再起个诱人的标题，合体！就变成了LAS。低成本，低人力，高回报。就拿这部『和沙织酱在一起』来说，『雫』、『痕』两作的年中总销量加起来不及这部作品的累积销售总量。24000本！卖了差不多有『To Heart』年中销量的一半那么多。这个游戏1996年11月发售，发售两个月就进了TOP10，卖





于是一个造语又这样诞生了——"Heartful Love Comedy"，还是水无月想出来的。

如果说『To Heart』还存在有划时代的意义的话，那么就是渐渐吸引到了一批女性FANS。之前也说到淡化主人公＝玩家意识的问题，高桥龙也专门为男主角设定了"鲜艳"的性格，使玩家会主动地抽离自我意识从而实现区别对待（这种思路和划时代的YUNO又是完全相反的，但是两方都是"合理"的）。没想到男主人公的设定虽然引起了一部分男性玩家的反感，却激起了另一部分女性玩家的兴趣。这是之前的美少女游戏所无法做到的。

『To Heart』作为LEAF的出世作，是空前成功的，之前名不见经传的LEAF也借这VN系列的第三作一跃成为业界大手。年中销量51000本的记录虽然无法和ELF、ALICESOFT等相提并论，也足以让『To Heart』成为1997年度最受欢迎的美少女作品。而且51000本仅仅是一个开始而已，『To Heart』将形成巨大的商业浪潮席卷整个业界——这是后来的事情了。





了差不多12000本，这是何等恐怖的事情。这就是LEAF赤果果的商业策略。至于1997年发售的第二弹『初音的秘密』也是，一发售又是18000本出去了，这部作品的故事留到之后再讲。钱是挺好赚，不过高桥龙也的认真劲儿总是要促使他在作中加入各种“诚意”，OMAKE剧本全部老·老·实·实·认·真·写，结果搞得『To Heart』延了一个月，这算是缺点，还是优点呢（笑）。

『To Heart』一发售，胸怀野望的下川专务一手将高桥龙也提干，一手开始筹划策动『To Heart』效应。而高桥龙也一面挖掘人才，一面提交企划，一面还着手LAS第二弹『初音的秘密』的开发。先说人才方面，这年里高桥龙也把做同人的原田宇陀儿挖进了公司，月薪11万日圆（笑），原田的才能绝对是毋庸置疑的，但是才高者多半都是怪坯，虽然也担当了超名作『白色相簿』的脚本写作，但是在职期间也没给专务少添麻烦；企划，这个就不用说了，『白色相簿』的“见异思迁”企划，成为公司管理成员后很多事情就不能亲历亲为了，而且要考虑到公司长远的发展，日常的管理机制和人才的培养是更重要的，而这个时候高桥龙也抽开精力能做的，无非也就是企划、演出之类的工作了，不可能再长年没头于脚本之中了，何况他本来码字速度也不快；『初音的秘密』，说到这件就要说到其中的小游戏『LEAF FIGHT 97』，虽然只是个小型RPG但是总共集合了包括『雀鬼』『Filsnown』登场角色在内的37个角色共同与怪兽战斗，可以说是LEAF之后开发RPG的雏形软件，而且高桥龙也喜欢RPG是众人皆知的事情，无论是在开发还是在DEBUG阶段，高桥龙也总是玩得最High笑得最开心的那个人。

在做这个小游戏的时候，高桥龙也其实自己也想到过很多其他方案，其中在他脑中徘徊最久的就是『THE鹤来屋』——以『痕』中千鹤的企业经营为蓝本的经营策略游戏。具体内容是耕一来鹤来屋打工，帮助姐姐挣业绩，然后LEAF的其他游戏角色就是顾客专门负责来散财，听起来是挺有趣的，但是最后高桥龙也估计一想到RPG之后就把这个企划直接飞窗外了（笑）。

『To Heart』之后的高桥龙也，将自己的精力的大部分都转向了公司的发展、人事的管理上。之后在LEAF的这几年里，高桥龙也在更多的时候只是在原田宇陀儿的旁边做做演出的指导（而且原田有时候还听不进去），给自己亲手招进LEAF的新人椎原旬的游戏『まじかる☆アンティーク』完成了一条副线（なつみ线），在制作LAS的时候尽情享受一下“游戏性”给自己带来的快乐。这几年，他见证了自己亲手企划和参加演出工作的『白色相簿』的大HIT（1998年65000本，年中2位记录）；见证了下川专务由专务变成社长后“一展宏图”；见证了自己的名作『To Heart』被顺利推广——PS移植并动画化（高桥龙也还挂名了动画的脚本监修）；见证了椎原的入社，雨之的转变；见证了自己参与开发的LAS系列第三作『猪名川でいこう！！』（高桥和水无月一起做的其中的小游戏『NIGHT WRITER』）一发售就卖出了3万多本……在LEAF一步步走向霸道的途中，高桥龙也渐渐开始怀念以前的生活——『To Heart』其实是他贡献给公司的礼物，而他想要实现的，是他自己的本心。而这一点也被敏感的原田察觉到了。

“高桥龙也本人其实非常喜欢『雫』和『痕』的风格和路线，好像还想要去做类似的作品。”

但是，高桥龙也终究没能如愿，因为一个突发的事件，这个帮助下川现社长一手建立LEAF大帝国的功臣黯然离开了这个他为之奋斗了5年的阵地。

这就是552事件（参看本刊09年4月号）。

552事件其实本来跟高桥龙也没有什么太大的关系，但是其实也是他自己埋下了祸根——高桥是个企划人兼脚本家，因此当成为管理人员进行新人招募的时候，往往是根据自己的从业经验，只对写作的才能进行评估，而容易忽视其他一些方面。而且，高桥龙也招人的标准是很宽松的，只要能证明自己的能力，留下好的印象，他也不会做过多的要求。比如椎原旬的入社，高桥龙也给出的理由就是“只有他提交的应聘作品是作品的评论书”。所以，因为看中原田的才能而轻易地把他招募入社，也许本身就是一个错误。552事件说起来也不是什么大事，公司职员多少都会说老板的坏话，发公司的牢骚，这是人之常情。但是如果说的坏话不小心被老板听见了，而且碰上的又是一个心胸不怎么开阔的老板，那肯定就完蛋了。原田宇陀儿就碰上了这么个事儿。事情的来龙去脉就是公司的种种政策和下川的种种作派，













长年累月让原田不爽的因素累积到了一起，终于在『谁彼』的制作之时爆发了，于是原田开了一个私密论坛来抱怨，又是专务（当时下川已经是社长，这个相当于是外号）名言集啊，又是工资待遇低啊，之类之类，总之牢骚太甚。参与讨论者还有同在社内担任背景的阵内主税及其好友、与业内颇有联系的渡边北斗等人。有趣的是，在原田连开地图炮的时候，阵内还特别提醒他，"这样在背后说或许不大好吧"，原田非常自信地拍胸脯表示，"没事儿，哥这儿很安全"。结果最后阵内担心的事情果然成为的现实，上万字的牢骚加聊天记录被人一口气曝光了出来。本来这段时间里下川专务就一直在为原田在社里又跳又闹的事情烦心，结果到头来原田还找了个理由说自己神经衰弱症又犯了要辞职，把下川气得大叫"你去把给你看病的那个医生给我找来！"，结果这桩子事一出，公司政策啊内部矛盾啊什么事情都真相大白了。

玩家一边批判 LEAF 的社内环境、老社员对新人的冷淡态度、以及下川的领导原则，一边又觉得原田就是个话篓子，闹得 LEAF 上下一团乌烟瘴气。阵内主税、闩夜明、以及原田宇陀儿等人先后辞职，一开始原田提出辞职的时候，高桥龙也还好心建议说"要不要去东京开发室试试看"，最后这档子事儿一出，把自己也牵连了进去。伊丹开发室的主力阵，特别是高桥所依靠的开发力量一下子损失了数员大将，本来开发力就薄弱，这一来更是雪上加霜。而高桥龙也很快发现，自己在公司内的发言力也已经不如往昔了。作为管理层的人员，说话却没有人响应，而想继续亲手做游戏开发，值得信赖的人们也已经离去。高桥龙也这时候才感觉到，自己的身边真的只有水无月彻一个人了，这种孤掌难鸣的情绪让他感到了深刻的绝望。

2000 年 7 月，就在原田宇陀儿头也不回地离开 LEAF 的一个月后，高桥龙也和水无月彻告别了好友青紫，悲壮地走出了 LEAF 的大门。而就是从这一天起，伊丹开发室告别了自己那辉煌而短暂的全盛期。



意欲爆发

TAKAHASHI TATSUYA

被深化的“原点”和被拖垮的销量

退社之后，高桥和水无月继续作为外注社员担任 LEAF 的一些工作，比如『痕』的重制、『To Heart』的重制等等。对于生性认真的高桥龙也来说，重制虽然需要他做的事情不是很多，但他仍然会尽力去做，这是他的原则。但只是这样的工作是不能让他满足的，他的热情呼唤着他再次投入到业界的怀抱中去，去作为一个演出家、一个脚本家去亲手制作游戏。这个时候，不知是何种机缘，也许是前同事的介绍，也或许是一直敬仰高桥的麻枝的邀请，高桥龙也面会了 Visual Arts 公司社长马场隆博。之后便是促膝长谈，具体内容自然不得而知，大概是高桥请求马场能够给自己复归业界的机会云云。马场最终被高桥的真诚所打动，在结束对话前，他非常意味深长地对高桥龙也说道：“我觉得，我们二人是类型很相似的人。”

就这样，在从 LEAF 退社两年之后，高桥龙也获得了一份从天而降的礼物，马场隆博的投资让高桥龙也获得了新的战斗资本和动力。2002 年，高桥龙也、水无月彻和从 LEAF 退社的ろみゅ一起，创立了有限公司 PLAYM，作为 Visual Arts 的下属子公司开始了活动。

和很多公司——比如 C's ware 和 ELF 等严格控制作品开发周期的公司不一样，铁人马场隆博对于游戏开发周期这个问题总是很宽容的，在高桥龙也加盟 Visual Arts 之后主动提出开发周期申请的时候，马场隆博大度地许诺给他二到四年的时间。这种与下川不同的大度让他安心地开始进行新作的开发。另一方面，Visual Arts 下属品牌 Key 也有一个游戏正处于开发过程之中，作品的名称不言自明。

总之，正如原田预言的那样，高桥龙也回归原点，从根源处去寻找自己已丢失 8 年之久的美学。这一次，不再是为了公司的利益，不再承受破釜沉舟的压力，不再去苦苦追求业界所缺失的元素，而是充分地去释放，释放属于自己的欲望。学园、超能力、残酷物语、自我……仿佛在重复 8 年之前初入 LEAF 的道路一般，将一点一点属于“过去”的元素整理起来，组合成一幅完成的拼图。

“『Realize』这部作品，我想是出于对成为自己进出业界契机的作品『雫』的敬意。对于新玩家，我要告诉他们，PLAYM 现在做的是这种有点奇怪的游戏哦；而对于当时 20 多岁玩『雫』现在已经跨入 30 代的用户，我希望他们怀着‘怀念’的心情去玩这款游戏。”

『Realize』是『雫』的延伸产物，是在新的构成元素的外衣下，本质却很怀旧的一部作品。本质上的怀旧，这是高桥龙也的另一个特质，特别在进入新世纪之后，这一点就表现得更加明显。玩着『AD&D（专家级龙与地下城）』，听南天群星的老歌，看老电影，收集老动画 DVD，当听到椎原旬说对古董有出奇的执念的时候他兴奋地大赞“帅透了”。种种迹象都表明，进入 30 代的高桥龙也，变得开始，或者说变得更加地怀念属于自己的那个时代。『Realize』就是在这种契机下诞生的——一是喜欢，二是怀念。







但是马场这种过度的“放手”也使高桥龙也感到了些许的不安，我这样做真的没有问题吗？这样做出来的东西，真的卖得出去吗？子公司的第一个作品，就算是再自由，不取得一定的绩效，估计还是很艰难的吧。在这个时候，FANS 的应援让高桥龙也继续走了下去，即使是一而再再而三地延期，FANS 们也始终不渝地支持鼓励着高桥龙也的工作，让他的心中时时充满着温暖。

就这样，高桥龙也沿着自己创作的『雫』的轨迹，引入新的要素，将整个世界观扩大，并开始精雕细琢每一个文字。如果你认真看『Realize』的文字部分，基本每一句话都经过特殊的锤炼，简单明了，实事求是，合情合理，不加多的修饰，只是客观地以第三者的视角来描写展现在玩家眼前的“事实”，没有多余的观点和评论，将玩家的眼球始终保持在故事和角色本身上，不会受到脚本家“自我意识”的影响。关于这一点，在开发完『CLANNAD』之后，迫不及待地通关了『Realize』的麻枝准就有很深刻的体会。

“玩过之后的感觉用一个词来形容就是‘怀念’，让人能感觉到昔日的 AVG 所拥有的那种包容力。用没有‘自我主张’的文字，将人渐渐拉入游戏之中的这种展开，实在是非常厉害，果然是宝刀未老……像其他被高度评价的游戏文字的字里行间，还是能让人感觉到作者自己的主张。但是从高桥老师的文字里从来看不出那样的感觉。总之，读起来毫不费劲儿。并不是用很飘逸的文字或是表现方式去将玩家引入故事，而是让人在没有意识到‘这文字其实很厉害’的情况下投入进去，不知不觉中实现了娱乐的升华。”







那时麻枝准和高桥龙也虽然不在一个公司上班，却都是寄于 Visual Arts 的旗下，在游戏发售时相互之间赠与溢美之辞也是理所当然的事情。升不升华可以搁置不论，“怀念”和“无自我主张”这两个点子却是说的非常准确的。而且就内容和器量来说，『Realize』着实可以说是高桥的集大成作品了——看起来仅仅是学园超能力那么简单的东西，又营造出一般学园物没有的恢弘大气，而且在设定的深度上，早已脱出了精神系或者是精神恐怖表面体系的束缚，而是追入到人格的深处进行更多的讨论。而在角色的塑造上，虽然需要描写的登场角色很多，但都是紧紧围绕着中心女主角八重的故事来展开，而在重视八重的同时，也将其他角色的个性和特色充分地展现出来，这种平衡始终没有被打破，从而达成了一种“一人中心的群像剧”的效果。

『Realize』花了两年的时间才最终完成，就销量来说不算太惨淡（毕竟高桥龙也的 FANS 还是很多的，其中不少也是业界名流，还有某杂志社一干人马），就素质来说是足以作为名作来判定的。即使『Realize』确实是高桥出于自己的怀旧癖好爆发而制作的，但其中并非没有新的东西——高桥文字底蕴的提升和他一切想补完的东西，都是崭新的，是旧时代高桥 FANS 似曾相识而又未曾见识的。但是在新时代，这种东西往往是叫好而不叫座的，『Realize』的失败，从高桥在 LEAF 萌发“回归”思想的时候，就已经注定了。简单来说，就是小众。但是『雫』『痕』也小众，为什么取得了成功？那是因为这些东西是当时市场所没有的，所缺失的，是满足了玩家的“小众心态”的。而当事物已经不再新鲜的时候，再走这条曲高和寡的老路，就变得无人响应了。

而做完这作“自我意欲释放”的『Realize』之后，高桥龙也的感觉也并不是太好的。他很快意识到自己有些地方写得太多投入，太多照顾自己的美学，而将大众所想追求的“娱乐”的部分给忽略掉了。但是事情走到这步也已经无法挽回了。

“『Realize』是我自己太过于追求实感，想要进行不怎么有情感起伏的演出，结果反而使娱乐的部分被削弱了。”

『Realize』在发售后第二年向 PS2 进行了移植，但是局面仍然没有得到挽回。

『Realize』是一个悲剧，对『Realize』我们也只能深表遗憾，但是遗憾还没有结束，更令人遗憾的事情，才刚刚开始。









▲『レイナナ』的机械设定由曾为『超级机器人大战 J』主角机设计机设的たにめそ担当





滑铁卢的快乐尝试法

TAKAHASHI TATSUYA

俗语道“祸从口出”，有时候一句话就能决定物事的走向和成败。在『Realize』经过 PLAYM 全体成员的努力即将完成出炉的时候，TECHGAIN 杂志社的编辑按照惯例来到 PLAYM 社内对高桥龙也和水无月彻两个游戏制作的灵魂人物进行新游戏的预热访谈，以为游戏的发售造势。在问到新作构想的时候，高桥龙也还没张口，水无月彻在事先没有和老基友交流的情况下就随口应答道：“主人公集结了世界中人们的期待，并对其期待予以回应的故事。”高桥龙也听了顿时就懵了，我没这么说啊……但是等回过神来访谈已经接着进行下去了，到访谈结束后，高桥龙也才追着问水无月刚才到底是咋回事儿，水无月一回头进入装傻状态。

“谁知道呢。”

高桥龙也就是这样一个人，总是过于认真地对待每一件事情，并且过于坚守自己的原则。一般人这个时候肯定会对基友发火，或者是不在意地当作什么事情都没发生继续按照自己原先的想法走下去，而高桥龙也却转念一想，『Realize』是属于我自己的浪漫，而“主人公集结了世界中人们的期待，并对其期待予以回应”的故事却意外地符合水无月喜欢的娱乐风格，而且已经话已经出口了，那么就按照水无月的期待，去“娱乐”就好了。于是，高桥龙也就这样踏上了为基友实现梦想的旅程。

但这里我要剧透的是，迎接他们的，却是无底深渊。

高桥想要去“娱乐”，究其原因是因为『Realize』的教训实在有些过于惨痛，一个集合了那么多期待的作品，最后并没有交出令大家满意的答卷。“主人公集结了世界中人们的期待，并对其期待予以回应的故事”，实际上也是水无月经过考虑之后，说出的自己的真实愿望，不仅要让主人公回应“世界”的期待，而且要使这部作品能够回应所有人的期待。这样的“娱乐”精神也完全站在了『Realize』的反面，但是说实话，显得过于极端了。因为这种主观地去追求实感的失败，而导致了去寻求纯粹的娱乐，这虽然也是一种叛逆，但却不符合高桥龙也的风格——即使叛逆，也要经过精密的“计算”，这才是真正的高桥龙也。由此可见，『Realize』已经成为了高桥龙也的梦魇。即使在与麻枝准的对谈之中，也多少有些不自信，或者说是不安感。他没能走出『Realize』的阴影，至少在开发这作『レイナナ』的时候是。高桥

TAKAHAS

龙也大概想了一下，实现世界中人们期待的人的话，符合条件的比如英雄（特摄英雄）之类、偶像之类、成就伟业的人之类，好，全部一股脑塞进去，然后用这些元素来构筑世界观，噢天，It is crazy！

不过，『レイナナ』的整个开发过程是充满愉悦的。在游戏的开发规模渐渐变大，内容渐渐繁杂的时候，高桥龙也和水无月彻也从未觉得疲劳——他们自己都由衷地沉醉在那种犹如描画轻快的四格漫一般的快乐之中。在这种轻松的氛围之中进行开发作业，整个游戏又不知不觉地变得饱满起来，而这不知不觉中，又是两年过去了。

这里要提一下本作的制作阵容，对于EROGE业界来说，也还是足够震撼了，负责战斗衣着设计的是在前作中担任"EGO（也就是上作中出现的角色的'自我'）"设计的富野爱好病患者かどつかさ，而负责机械设定的是曾经给机兽系列重装银牙画过封面绘、在『超级机器人大战J』中担任主角机设计的たにめそ，而担任本作全曲音乐制作是日本游戏界老牌音乐人，曾担任过『王者铁拳』、『街霸EX』、『超龙珠Z』等游戏音乐制作的ARC超名家，TAITO的主力作曲家渡部恭久。和他的共事，是『レイナナ』给高桥龙也留下的最美好的回忆，而当初高桥龙也选择太东，也多少是因为景仰渡部恭久的原因。

"『レイナナ』制作中最高兴的事，就是我的偶像之一的渡部恭久老师来担当音乐的制作。他可是促使我决心进入这个业界的伟大前辈，这次有缘能够让他来担当『レイナナ』的全曲制作，真是万分荣幸。但是本篇全都是纯娱乐，为了迎合渡部恭久先生的曲风只能写着严肃向的东西了。"



玲奈线的后半部分突然告别了作品整体的娱乐风格开始暴走，就是这么回事了。虽然是"娱乐"，不过这也太随心所欲了。

到2006年底，憋了两年的『レイナナ』终于发售。发售之后的反响异常惨淡——也已经是意料之中的事情了，能够被音乐牵着鼻子走而更改故事基调的游戏，还有什么话好说呢？不过对于一个开发期间为两年的游戏来说，3000本不到的销量确实也太惨了一点。这一作的惨败，让铁人马场隆博终于也失去了信心，很快解散了子公司PLAYM，而高桥龙也和水无月彻，默默地背上了背包，前往了去向东京的旅途。

转型与新的开始

TAKAHASHI TATSUYA

就这样，当所有人都以为高桥龙也被彻底击垮了的时候，一年半之后的2008年，高桥龙也又重新站了起来，以全新的姿态站在了人们的眼前。在刚刚被踢出京都大门建立的Order之后的山本宽的第一个单子——『神薙』中，与温室党代表（雾）本田透一起，受到系列构成仓田英之（说起来仓田也是高桥在LEAF时代就面识的朋友）的邀请，作为特邀

脚本参加了作品的制作，按仓田英之的原话说就是“希望不同分野的作家将新风潮吹入动画业界”。一时间高桥龙也作为动画脚本家复归的消息传遍大街小巷，FANS们也期待着高桥能够振作精神重归游戏界，重整旗鼓创作出令人振奋的游戏作品。

但是一年过去了，高桥龙也不仅没有一点儿回归游戏界的意思，反而作为动画脚本家在TVA界越战越勇。又是『明日的与一』，又是『旋风管家』，各种喜剧气氛让人目不暇接。而让人再次聚焦的是虚渊玄 × 高桥龙也，这两大业界大物联手奉献的N+ 10周年之际再度动画化、首度TVA化作品『Phantom ~ Requiem for the Phantom ~』。如果说恋爱喜剧高桥龙也胜任绰绰有余的话，塑造阴暗怪异的气氛、注重作品的深度就是他的本职。真下和黑田在安排各话脚本时，把动作戏的部分都留给了文字飞舞秀逸的虚渊玄，而把故事的重要起承转合点、以及重要的名场景比如EIN受伤后的感情戏、教堂场景等等都留给了高桥龙也，也充分体现出了他们对高桥的信任。黑田本来是虚渊FAN，而虚渊又是高桥FAN。对黑田能够抓来被自己奉为“巨巨巨大神”的高桥龙也写剧本，老虚自然是兴奋得不得了。之前老虚就多次在各种访谈中谈到对高桥龙也的敬仰和受到VN三部作的各种影响，又是『PHANTOM』之前的废弃企划其实是个受『痕』影响的和风传奇物啦，又是『吸血歼鬼』最初的打算是“如果我来做『To Heart』那样的作品，肯定也是大HIT”啦，诸如此类。而此时与高桥龙也共同作业，老虚的幸福感也油然而生。



“高桥龙也先生对我来说是像开山鼻祖一样的，将故事性这一概念于美少女游戏中创生出来的伟人。”

这也太夸张了点。

不过话说回来，高桥龙也虽然没有太多写动画脚本的经验，却能够很快地进入角色。看来经过了一年多的整理和休憩，PLAYM时代的阴影也差不多散去了。

说来也巧，这年高桥龙也还接到了自己第一部实写电影脚本的工作，这部电影就是本田透原作的『轻小说的快乐写作法』，08年刚和本田透有一面之缘的高桥龙也为什么会突然接到这样一份工作呢？虽然其中原委已不得而知，但总是令人浮想联翩。

另外，这一年TECHGAIN上，高桥 × 水无月组合的传奇小说「ノロイとイノリ」也开始连载，其优良的质量使很多人又看到了高桥 × 水无月组合再兴的希望。

2010年，高桥龙也又接到了全新的挑战。这次的挑战是充满肉、暴力与娱乐的『学园默示录 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』。整部作品可以说充满了故意刺激性欲的镜头，而在高桥龙也负责的话数中，他巧妙地让这些部分的文字进行变得自然，分镜和演出的部分高桥龙也无法插手，但是在剧情文字上，高桥还是坚持了自己的原则。正是高桥的本能描写，让两位女主角——宫本丽和毒岛冴子的魅力不减反增，可以说是很好地完成了自己的工作。除了『学园默示录』之外，高桥龙也这年又与仓田英之并肩作战，在『只有神知道的世界』中担任了第4话的脚本，就是攻略飞鸟空BUG的一话，整个故事始终保持着满满的喜感到结尾处，笑点的节奏也把握得恰到好处，最后用小小的超展开结尾，留给观众充裕的想象空间，此话是高柳滋仁亲自担当分镜的高柳话，而负责演出的齐藤启也的细部处理也十分到位，整体效果自然BINGO。

10年年末，高桥龙也和水无月彻正式复归的漫画新连载『Others！』在ドラゴンマガジン上开始了本格连载，这是二人从大学合作漫









画以来第一次本格地创作杂志连载漫画，而这次二人合作的连载终于如愿以偿，也算是完成了十几年来的夙愿，弥补了大学时代的遗憾。

顺便一提的是，大森研一监督、高桥龙也剧本的『轻小说的快乐写作法』也在年末上映了，反响良好。

2011年可以说是高桥龙也的本气年，这年早些时候『キャラ★メル Febri』做虚渊玄特辑的时候又把高桥龙也和高山箕犀拉去做了一次对谈，三人坐下就大谈动画业界，大谈『君吻』的制作里话，好不乐乎。

在2011年里，高桥龙也一共接了两部动画作品的脚本，一部是『猫神八百万』，另一部是『偶像大师』。『猫神八百万』在受众面和选择性上可能比较受限，尽管也有不俗的宣传打头阵，也有樱井弘明作为大噱头，但仍然摆脱不了大爆死的命运；而真正的本气则是在『偶像大师』系列上，今年高桥龙也又为『偶像大师』的派生作『ぷちます！』写Drama脚本，又在『偶像大师』的原作TVA中担当重任，负责多话的脚本撰写。而基本上只要是高桥龙也负责脚本的话数，就肯定是高桥节全开——高桥龙也好久没这么畅快地玩过角色性了，就像『To Heart』一样，虽然不是他个人最喜欢的，但是却是他骨子里最擅长的。

从游戏脚本家到动画脚本家，高桥龙也还只是刚刚完成了最初的转型，对于他来说，作为动画、电影等动态媒体的剧本作者，他要走的路还很远——他今年才41岁，与天才演出家长滨博史同岁而已。谁也不知道高桥龙也还能否再创往日的辉煌，但如今回首往日已经没有任何意义，只要他还坚持着骨子里的认真和叛逆，有一天，一切总会好起来的。

结语

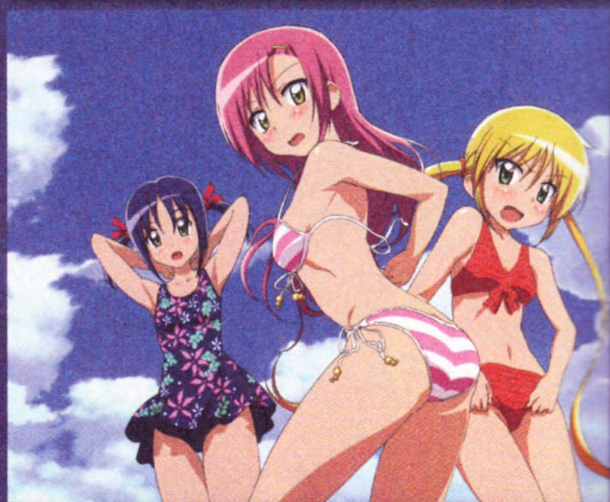
TAKAHASHI TATSUYA

首先我要代表多魔这个弱JJ就其无耻的拖搞行为向秋叶巨巨致歉，我在此郑重承诺，回去用他最讨厌的棒子RAP来洗刷这每次拖搞的货的狗耳！（编注：多魔巨巨你太客气了！）

最近高桥龙也一直都没头于动画分野的内容之中，而且也开始大量涉猎萝卜动画了，这和在下一直对高桥龙也的印象多少有点儿出入。一个总是在糅合不同分野的内容，创造不同层次的内涵；或是总是在纠结角色和故事，尽情去享受纯粹的娱乐的人，竟然也对生臭的钢铁和重厚的政治产生了兴趣，时而是松本零士的『霹雳日光号』，时而是高桥良辅的『太阳之牙达格拉姆』，时而又是富野由悠季和神田武幸的『银河漂流拜法姆』，过个几天我就会发现自己对高桥龙也的好感度又在不知不觉中上升了。

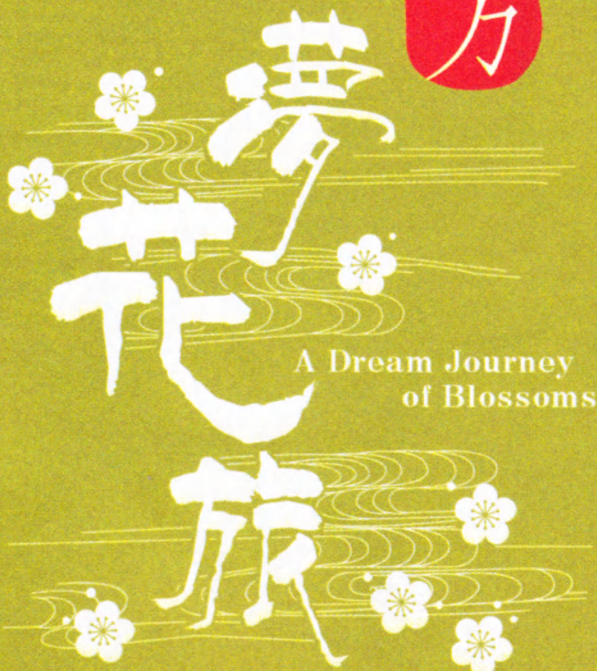
所以，其实我关注的只是，高桥龙也作为动画脚本家，多久能开始写萝卜动画，这个点而已。如果『Equal ガネシス』动画化，或者『幻影篇』的故事还要继续讲下去的话，请给高桥龙也一个机会吧，高桥良辅巨大神沓沓！▲











貳

東 方 夢 花 旅・貳

2012 02 19

CP9/CD9

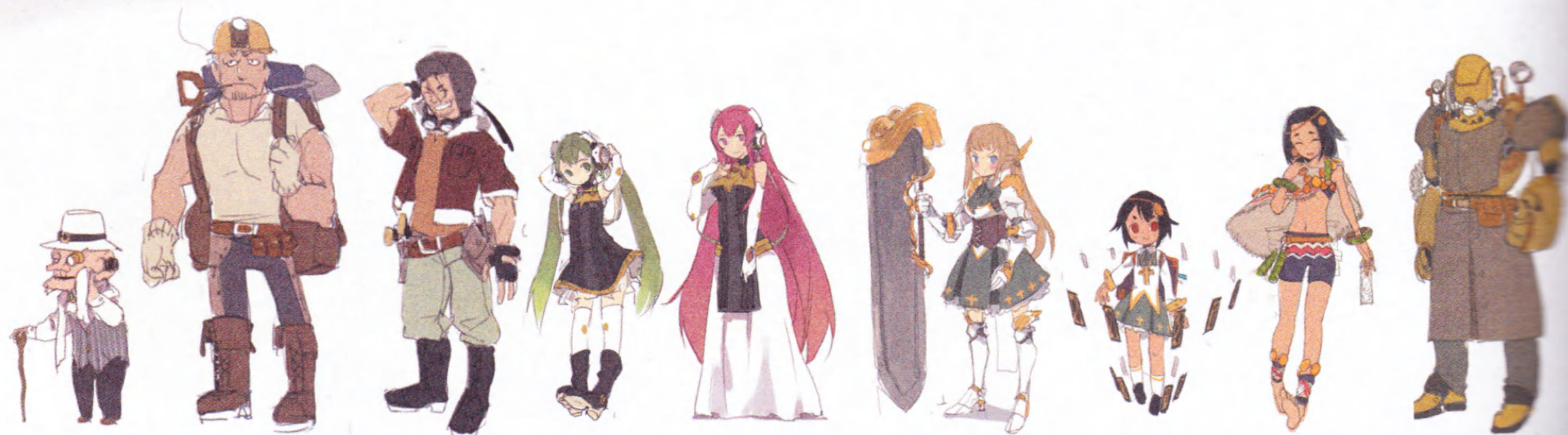


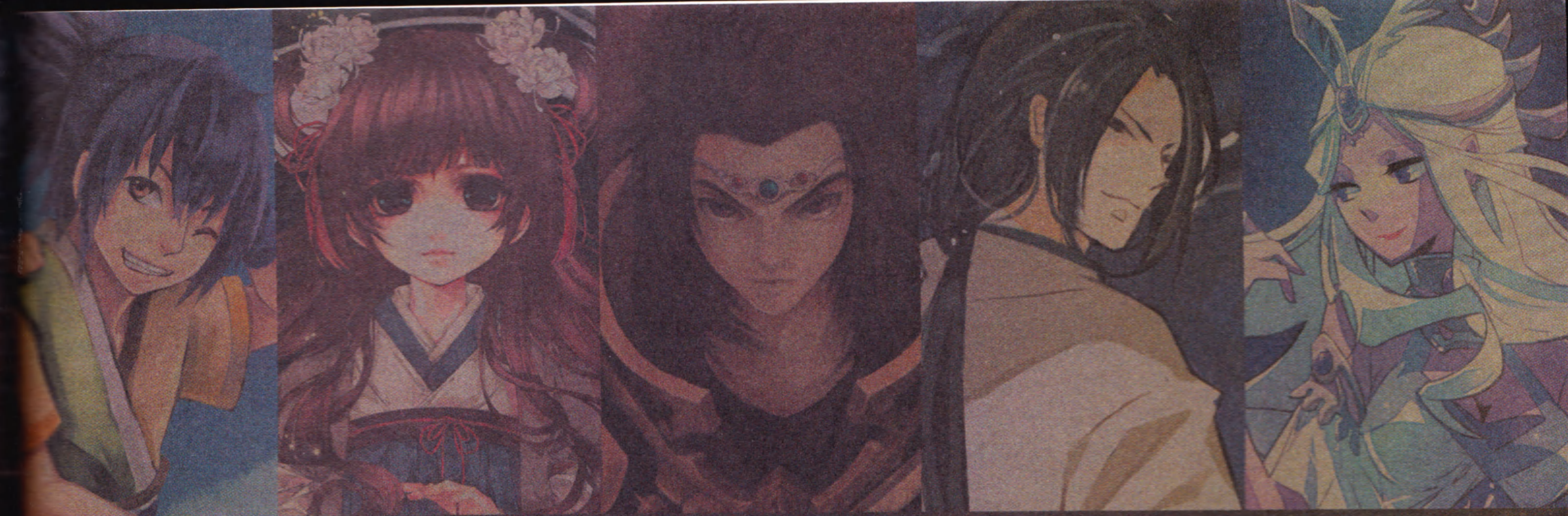
《whisper》

你可曾听见，那不存于世的细语，
你可看见不同于众生的可爱？
也许在你救下一只小猫，放飞一只鸟
儿之后，你也会在某一天的醒来之
时，发现身边有着一名美貌的少女，
在你的耳边轻轻低语。
经过乡下的麦田，在金黄色的
麦浪一起一伏的时候，你
也许也会遇见一抹靓丽的倩影
或者在学校屋顶不经意间瞥见
白色的细小身影眺望远方。
耳鬓厮磨，低声细语。
百花缭乱，艳丽壮绝。
进入这个不平凡的世界，体会最为平凡的日常。
兽耳娘专题本——《whisper》
期待着你进入这个不平凡的世界，
倾听那不曾听过的耳语。

定位 二次元兽耳娘同人插图文字本
首发时间 2011年12月18日CDBJ6（摊位号B06）
规格 本子（A4大），竖版画文全彩50P
A3海报+100*24海报共两张，纸袋

企划&主催 夏川百行
参本画师 Pちゃん，2Y，零崎臻识，墓樱爱，钢镚alu，鳶尾緋華玉，刃天，无痕，花葬，五月晴岚，akiya，林大B，RRRR，sky，空白艾琳，甘果，nanayuna，爪君，晓夜，大爷





皓月霜華

本家：秦時明月
規格：A4/全彩
頁數：80P（含封面及環襯）
語言：簡體中文
主催：遙靈之心
封面字體：粽子
詩詞：mythseventh
畫師：菊jing/icemoon/蠱幺幺/小七愛學習
包子~/marginata/IRiS七葉/風祈
Resight/suunto/莫利亞/beast.7
日行一殺/行葦/狐狸老板娘/柳煜
遙靈之心
COS：Jenny靜/菊jing/宇智波不二/Emily
GUEST：deo.r/YO子/狸猫/諾米/November☆
附贈：書簽2枚 、海報1張
周邊：徽章、明信片、書簽、海報、畫軸
百度公式站：http://hi.baidu.com/皓月霜華/home
大巴公式站：http://haoyueshuanghua.blogbus.com/
TB通販：http://shop64267547.taobao.com/





幕后故事、剧情研究、设定考据、业界情报、深度分析……打造高端动漫文化研究志

二次元研究

Two Dimensions Research

VOL.4 | 2012 March 2012年3月（双月刊）

光盘定价：29.8元

二次元狂热副刊

大热ACG研究志第四期
2012年2月底发售预定

暂定内容

圣地巡礼——日本的地域经济振兴

『回转企鹅罐』完结纪念、超奢华特辑

主要STAFF齐聚，共谈心中的“企鹅罐”

论官设与二设的共存与互补

剧本家之路（连载三）——关于角色设定与命名

2012年2月号 现已上市

拿起手机拍下二维码吧！

手机扫描二维码访问网站
活动码：wifah
创造

手机扫描二维码访问网站
活动码：rthhh
画刊

用IPAD上APPSTORE搜索 “二次元狂热”
可以免费下载并阅览电子版的《二次元狂热》
以及全新制作的《二次元画刊》互动版！

使用手机淘宝客户端拍摄此二维码直接购买

手机淘宝客户端获取方法：
Iphone→app Store→搜索 “淘宝”
安卓手机→安卓市场→搜索 “淘宝”

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2012 02 Feb. 月号
总第四十期
~~零售价25~~ 推广价20元

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

封底故事
夜莺·命运的叹息


ISBN 7-89471-486-2